



半月刊

(总第42期)

■ 实用软件

飓风软件合集

精通 WIN98

■ 硬件评析

另类 Slot1 主板简介

■ 网络时代

IE4.0 告密实录

■ 游戏赏析

骑士与商人

■ 攻略指引

旅人计划 III

古文明霸王传（上）

■ 游戏畅谈

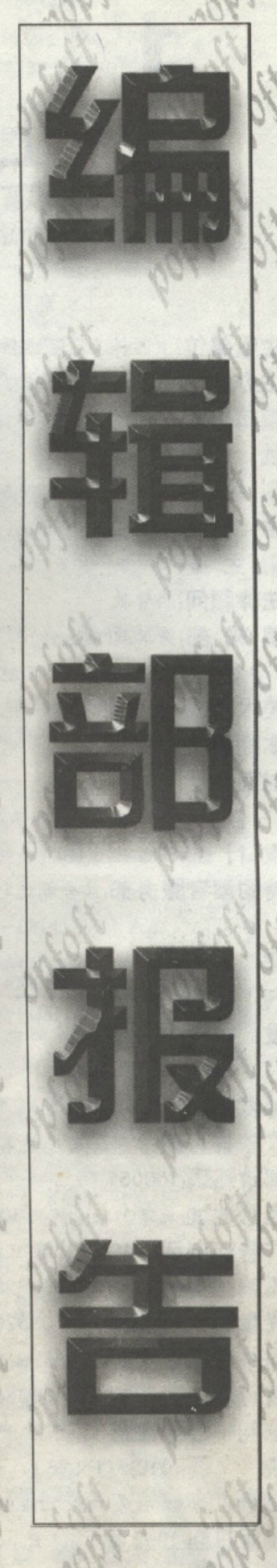
大富翁IV战无不胜法

ISSN 1007-0060






KONAMI
心跳回忆
日文原音演出 简体中文字幕
永远属于你
这是一个以高校生活为背景的超人气恋爱养成游戏，全日本销售超过1 500 000套。主角跨入光辉高校的校门，即将开始三年学生生活，突然发现已经多年未曾连络、从小青梅竹马长大的女孩藤崎诗织恰好和自己分到了一个班上。在这所浪漫的学校中，有着一个美丽的传奇故事："在毕业的那一天，如果女孩在传说的大树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，两人将获得永远的幸福。"……
RAINBOW
日商科乐美(KONAMI)授权
《大众软件》杂志社出品
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
邮政编码: 100051
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
零售部电话:(010)65266244、65232585 - 61
邮发中心电话:(010)67024050
全国书报零售点及大众软件销售连锁组织销售
(C)1998 KONAMI All RIGHTS RESERVE
大众软件1998年合订本（下）
本书包括《大众软件》1998年7至12月期刊的全部文章。全书600页左右，继承以往《大众软件》合订本的特色，所有文章重新统一排序，方便读者阅读与收藏。
定价28元（国内邮购请加邮费4元）
年合订本（下）配套光盘（双CD）
配套光盘为《心跳回忆背景设定》专题光盘，内容包
司的专题报导；科乐美公司的《燃烧战
的介绍
系列游戏，
大众软件
POPSOFT
1998合订本（下）
将于199 年 月底面市



嗯，又见面了，诸位新年好。

首先，还是得感谢读者诸君对本刊的一贯支持，编辑部每天收到的大量来信，或热情洋溢或机变百出，给我们带来很大的鼓励和乐趣，无奈编辑部工作繁重无法一一回复，只能在此一并说声谢谢了。

北京最近下了几场雪，冬的酷意就很萧索地侵入到心中，您所在的城市又是如何呢？无论如何，即便是温暖的冬季，也是一个让人滞留于屏幕面前的游戏季节。

半月刊的感觉如何？没有特别大的改观？Hmmm……那就对了，悄悄的改良是我们一贯采取的方式，我们不希望大家看到杂志后说，“啊，完全不一样了”，而是当你拿起年初的杂志和年末的杂志仔细翻阅时，你会说：“果然很不一样了”。不信？对比一下 1998 年 1 月刊和 12 月刊。

比较明显的是版式上的更动，细心的读者也能发现我们在栏目的设定上有了一些新想法。对于一年 24 期的半月刊，为了加强识别，除了 1-24 期的编号外，还增加了“x 月上”“x 月下”的叫法，并以当月的星座作为识别符。虽然页码下调，在新闻方面还是有所加强，作为一个栏目从专题综述中独立出来了。实用软件、硬件、网络是应用篇的核心，新游戏、攻略、赏析是娱乐篇的主导，专题企划则将是今年的特色，劳拉模特的评选、国产游戏的讨论、制作组的访谈等等是我们所做的战前演习，作为编辑部视线的焦点，也应能吸引您的目光吧。

《大众软件 CD》作为首张挑战低价极限的正版光盘，再次以双 CD19 元的价格接受读者的检阅，其栏目架构在去年单 CD 的基础上大做扩充，1.2G 的海量资讯定能满足您的需求，无论是游戏、应用还是其它休闲内容……杂志的电子版一并附送，感觉如何？

本刊热线在乐之声工作小组的大力支持下建立起来了，热线号码 010-26270000，同时允许 60 人在线的电玩聊天室其实就是一个电话会议系统，TOP TEN 将允许使用电话打榜，编辑部也会通过这个信息系统发布一些新消息。详细流程和使用方法请参见本期“读编往来”栏目。需要提请诸位注意的是，这是一个收费的电话系统。

《大众软件 1998 年合订本（下）》发售日期预定为 1 月底，页码 600 页左右，定价 28 元；其配套光盘定名为《大众软件 1998 年合订本（下）配套光盘——心跳回忆背景设定》，容量双 CD，定价 38 元，包括《心跳回忆》全系列游戏、周边产品和电影等丰富的介绍，更提供大量《心跳回忆》的精美原画图片和动画等。KONAMI 原厂授权提供资料，内容绝对纯正、充实。更特别赠送《心跳回忆》简体中文完全版一张，还包括一本 80 页的全彩精美手册。

流言蜚语：2 月号的《大众软件 CD》将有惊人举措，敬请在全国各地书报摊提前预订，以免坐失良机。





1999.01
(总第42期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:林菁　刘贺和(常务)　高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(兼主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎　王刚
美术编辑:邹屹　宋爱军　范长峰　周元昀
本期责编:汪澎
封面设计:小月
广 告 部:李诚(主任)　李怀颖　霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊)　18-108(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-206、207
光盘组电话:(010)67150982(4、5)-208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话:(010)67024050
传　　真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1999年1月1日
零 售 价:人民币5.00元
港币10.00元
美元3.59元

大众软件

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

目录

专题企划

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

上期要目

王者的较量——超级图形芯片再战江湖
Windows98隐藏工具应用指南
特别企划：三代劳拉模特
攻略指引：异形地球

下期要目

面貌一新的ICQ 99a
简谈FrontPage 98
原罪
上帝也疯狂 III

光盘目录

新手教程：永远的传说
休闲天地：
卡通阵线——铁拳系列
同人小说
——炎龙骑士团外传
攻略指引：
看攻略——虚幻世界
杀手学堂：
杀手教程
——魔高一尺，道高一丈

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
李　靖　蔡　旋　任　良
大胖子

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居（100029）

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

中国企业应用软件2000年问题严重

中国有2000年问题吗？几乎所有的企业都有，而大型企业的问题尤其严重。在广州，大型企业集团应用软件存在2000年问题的占76.5%，广州市电信局、卫生局等收费系统问题较多，广州海关、公安局等电脑管理系统在2000年问题上有待改进。这些是广州市有关部门最近就计算机2000年问题进行抽查中发现的一些问题。被抽查的50个单位中大部分单位还有286、386等较为落后的计算机设备，尤其是计算机应用程度较高、联网时间较早的单位。机关单位办公自动化推行得越早存在的问题越严重。如公安局人口信息管理系统，查询2000年前出生人员时，系统显示"查无此人"；广州海关的报关和合同管理系统存在问题；电信局、卫生局的传统收费系统问题较多。企业的应用软件，主要是仓库管理、销售台帐、生产统计等一些生产经营管理系统，在2000年问题出现时会直接影响工厂的生产。

广东目前尚未有一个行业全面解决，广东首次召开技术方案交流会商讨对策，有关负责人重申：2000年问题要引起所有单位高度重视，因此而造成损失的，将对主管领导进行行政处分。

本刊记者

联想与CA联合成立合资软件公司

1998年11月30日，联想集团和全球第二大独立软件企业CA有限公司（中国注册名称为冠群电脑有限公司）共同宣布：将在国内合资组建以联想冠群为名的软件公司。合资公司将在CA先进的软件开发管理经验和开发技术的基础上，研发出既适合中国市场，又能推向海外的优秀软件产品。根据合作协议，合资软件公司将得到联想与CA直接的资本金注入，一期投入100万美元，双方各投入50万美元，三年内合资公司累计投资将达350万美元，双方各占50%的股份。联想和CA已经为合资公司制定了近期和长远的战略发展规划：联想冠群将在近两年内拿出2至3个占据市场技术领先地位的拳头产品；在此基础上，联想冠群将争取发展成为中国软件行业最优秀、最有影响力的软件开发企业之一，其产品不仅在国内市场，更要在国际市场占有一定份额。预计6个月后，联想冠群软件有限公司将向国内及亚太华语地区推出其第一个产品——问鼎，它是一个可视化的、面向对象的、具备网络开发能力的、全中文环境快速应用开发工具。

CA还与联想签订了一系列销售合作协议，以加强CA公司IT全线产品在中国市场的销售力度，联想科技发展公司将作为CA公司IT软件的全线总代理。CA公司还与联想系统集成公司签署了销售代理协议，以促进Unicenter TNG软件产品在中国的应用和销售，联想系统集成公司将会成为CA公司Unicenter TNG产品的集成合作伙伴。为加强在全国范围内的软件销售渠道建设，联想科技发展公司已于1998年8月专门成立了软件部，目前已成功地开始代理多家大型软件厂商的产品。



本刊记者

利方并购华渊资讯

国内首家引进国际高科技风险投资的四通利方公司于1998年12月1日在北京宣布，业已成功并购了海外最大华人互联网站公司——华渊资讯，并开始在互联网上建立全球最大的华人网站——"新浪网"（SINA）。四通利方原有的网站——利方在线是中国最受欢迎的中文网站之一。华渊资讯原有的网站——华渊网覆盖中国台湾和北美等地区。合并后的新浪网每天访问人次将超过40万。新公司还将在香港、台湾等中国主要城市及新加坡、北美等主要华人地区设立分公司或办事处，并开通相应的地方版新浪网站，提供新闻、信息和软件等全面服务。这一并购行动仍在进行之中，两家公司位于北京、美国、台湾等地的现有网站将陆续进行改版。

本刊记者

KILL反病毒认证中心成立

1998年11月25日，北京冠群金辰软件有限公司在公安部小礼堂举行了KILL反病毒认证中心开业仪式。该中心以服务于社会为宗旨，专门向全社会免费提供公益性以光盘为载体的软件产品、电子出版物反病毒认证服务。近年来，国内以光盘为载体的各种电子出版物及软件产品已成增长趋势，由于光盘的只读特性，使得这些单位更加关注自身产品的反病毒问题。出版物在出版前虽经软件生产厂商及出版单位进行了严格的反病毒检测，但由于检测工具及专业的局限性，一些正版的电子出版物中仍存在着计算

机病毒残留代码，甚至是计算机病毒。为此，冠群金辰软件有限公司决定抽调设备及具有丰富经验的专业反病毒技术人员成立专门的反病毒认证中心，依靠其强大的国际性病毒搜集网络及其国际一流的反病毒技术，为全社会提供免费反病毒安全认证。该中心对在国内生产、销售、发行的以光盘为载体的软件产品及电子出版物进行公益性计算机病毒安全认证。届时需要产品无病毒认证的软件生产厂商及电子出版物出版单位，可向该中心提出申请，经该中心对厂商及出版单位提供的母盘进行计算机病毒检测及分析，确认无毒后，发放相应的认证书，授权在产品上印刷无病毒标志。

本刊记者

洪涛开通800强化技术服务

郑州洪涛软件公司率先在同类企业中开通800受方付费电话，用于即将上市的永久汉化2000的售前、售中和售后服务和技术支持。永久汉化 2000是洪涛软件公司以5年从事汉化翻译类软件的技术资源，组织大量人力开发的新一代汉化翻译软件，它使用了ActiveH永久汉化引擎。这次开通的800-8836-800受方付费电话和相关的网站将在严格测试的基础上，全面接受用户的意见反馈和提供技术服务、疑难解答。在盗版日益猖獗的今天，正版软件只有在提高软件技术含量的同时，向正版用户提供更到位的服务，才是取胜之道。

本刊记者

美国在线进军中国市场

作为全球最大的ISP服务商之一的美国在线（AOL, America Online）已经决定从1998年开始进军中国网络市场。1998年10月中旬，AOL的高层负责人就曾造访上海，其网上购物部门的主管向中国有关部门极力推荐发展电子商务，而AOL 也将在这一领域给予最大的帮助。按照计划，AOL将在中国开展ISP服务业务，并且还将从事因特网信息服务（ICP, Internet Content Provider），从而在中国建立完整的网络服务体系。在某些方面它将与率先进军中国的Yahoo展开激烈的竞争，其中包括可能推出的中文网站。在进行推广时，AOL还特别强调了于1998年11月推出的Quick Check-Out功能，它可有效简化网上购物的手续，大大增加了便利性。看来发展网上购物将是AOL今后的战略重点，也是进军中国庞大消费市场的主要动力。

北京 赵致民

美国在线斥巨资收购网景

美国在线于1998年11月24日以接近43亿美元的价格收购赫赫有名的网景通信公司（Netscape Communications Corp.）。这两家公司的股票都大幅飙升，更令道琼斯指数在当天创下了又一新记录。业内人士认为，这是网景在1999年可能出现3000万美元亏损的情况下作出的一大决定，准备借助美国在线的力量与微软继续较量下去。而网景公司先进的网络技术与美国在线出众的网络服务能力也绝对是一个强力的组合，比如网景Netcenter网站的受访率目前仅次于Yahoo，分别是2000万和2900万，如果再加上美国在线自己的网站则绝对要超过Yahoo。如果将Netcenter也纳入美国在线的商业布局，对后者的业务来说无疑是如虎添翼。在此项交易中，太阳微系统公司（Sun Microsystem）也参与其中，美国在线将向Sun购买5亿美元的硬件设备，并将网景的浏览器软件专利以3亿5千万美元转让给太阳公司，之后美国在线将使用Sun提供的JAVA技术构建自己的大型网络服务体系。如果一切顺利的话就等于诞生了一个由这三家公司组成的新联盟来对抗微软。

北京 赵致民

英特尔推出AMR

在显示卡领域凭740占有一席之地后，英特尔又开始向更多的领域进军。不久前其与美国著名的通信、航空航天设备厂商洛克韦尔公司制定了AMR（ Audio/Modem Riser）规格，从名字上就可以看出其反叛（替代）的角色。该规格旨在用一枚芯片取代声卡与Modem的功能，从而进一步提高PC机的集成能力。AMR将使用类似于AGP的AMR独立总线，数据的交换速度大大快于现有的PCI接口，现已有样品主板推出。目前，洛克韦尔公司已经开发出了使用该技术的RipTide芯片组，它除了具有Modem与电话功能外还具有Line In和Speaker Out功能，对今后的声卡将构成不小的威胁。

创新宣布将运用其具领导地位的音频和调制解调器的解决方案来支持英特尔公司的AMR。AMR的首创精神为创新科技提供了在OEM和系统集成领域广泛的新机会。AMR接口使创新从Sound Blaster产品扩展到广泛的高品质音频和Modem解决方案。创新将提供集声卡/调制解调器卡功能于一身的新构造——具有与Sound Blaster和Modem Blaster系列产品同等性能的品牌解决方案。

北京 赵致民

Aureal专利控诉胜利

以音效卡晶片技术闻名的Aureal Semiconductor Inc.宣布该公司在与竞争对手Creative Technology Ltd.专利控诉官司的第一回合中获得胜诉，并获得继续发行Aureal Vortex声音芯片的权利。Creative在此之前控告Aureal的Vortex AU8820数位声音处理芯片违反了该公司登记的专利权第5 342 990字号里的Digital Sampling Instrument Employing Cache-Memory，并请求法院禁止Vortex芯片的销售。但后来法院认为Creative没有充分的证据，因此允许Aureal的Vortex仍能继续销售。不过法院仍然否决了Aureal总决的要求，并将判决日期延到1999年的春天。

南京 摩息网络

Corel提供免费WordPerfect 8 Linux版本

Corel公司总裁兼首席执行官Michael Cowpland博士于美国亚特兰大Linux Expo宣布，Corel公司开始提供免费的Corel WordPerfect 8 for Linux Personal Edition特别下载版本。有关下载版本的资料详列于linux.corel.com网站，免费下载版本于1999年11月推出。此下载版本是Corel为Linux客户提供适合个人使用、质素特高的软件应用程序的第一步。Corel WordPerfect 8 for Linux Personal Edition的下载版本是Linux产品系列的先驱，此系列将包括盒装版本、Server Edition及日后推出的全套应用程序系列。此次Linux策略的出台将进一步推动Corel的反微软路线，因为微软不太可能在与自己竞争的平台上开发应用程序。随着Linux被逐渐接受，尽管Corel现在尚未赢利，但前途无量。

本刊记者

微软将发布Windows 98更新服务包

微软继1998年夏推出增强多媒体应用程序包后，又宣布于1999年初发布用户翘首期盼的Windows 98 Service Pack 2更新服务包。尽管微软宣称Windows 98的口碑极佳，但其对某些笔记本电脑的电源管理以及外围设备的支持迟迟未得到用户的认同。此次发布的更新版对Windows 98进行了改良与增强，其中主要考虑到对外围网络设备支持和电源管理，同时修正了一个细微的日期计算错误。这个更新版还将集成DirectX 6.1，主要是修正了Direct X 6.0中的一些较为明显的Bug，并且着重改善了Direct Music的效果。

微软还将在1999年第二季度推出DirectX 7.0，它主要配合Intel的Katmai处理器上市，也就意味着将支持Intel的MMX2指令集。到1999年底微软与SGI、HP共同开发的DirectX 8.0也将面市，届时它将具备更强大的处理与接口管理能力并加入了更高级的图像技术。

北京 赵敛民

电子艺界取得三大足球赛授权

电子艺界宣布取得三大世界足球赛的独家授权。电子艺界与ISL Worldwide签订了八年合约，这使电子艺界可用FIFA、FIFA World Cup（2002年、2006年）以及UEFA EURO2000等名称制作发行足球游戏，授权范围包括PlayStation、Nintendo 64和PC版。这项宣布其实并不令人惊讶，因为EA从1993年就取得了FIFA的授权，并且售出了1500万套以上的相关游戏。

南京 摩息网络

大众软件 1998年11月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
金山词霸III(标准版)	大富翁IV
朗道5.0	美少女梦工场——梦幻妖精
瑞得在线屏幕保护大全	盟军敢死队
金山词霸III(通译科技版)	风云之天下会
瑞星杀毒软件9.0	战国风云
KV300+	沙丘2000
英语碟中碟	幻世录
开天辟地	魔兽争霸II——黑潮
Internet碟中碟	神奇传说II——时空道标
KILL98	魔法门VI——天堂之令

综合类
大众软件CD 1998年第11期
新美世界(一)
电脑报之游戏世界(三)
电脑爱好者配套光盘
大众软件CD 1998年第10期
大众软件CD 1998年第8期
时尚先锋(三)
PC游戏世界III
共享风暴III
PC游戏世界II



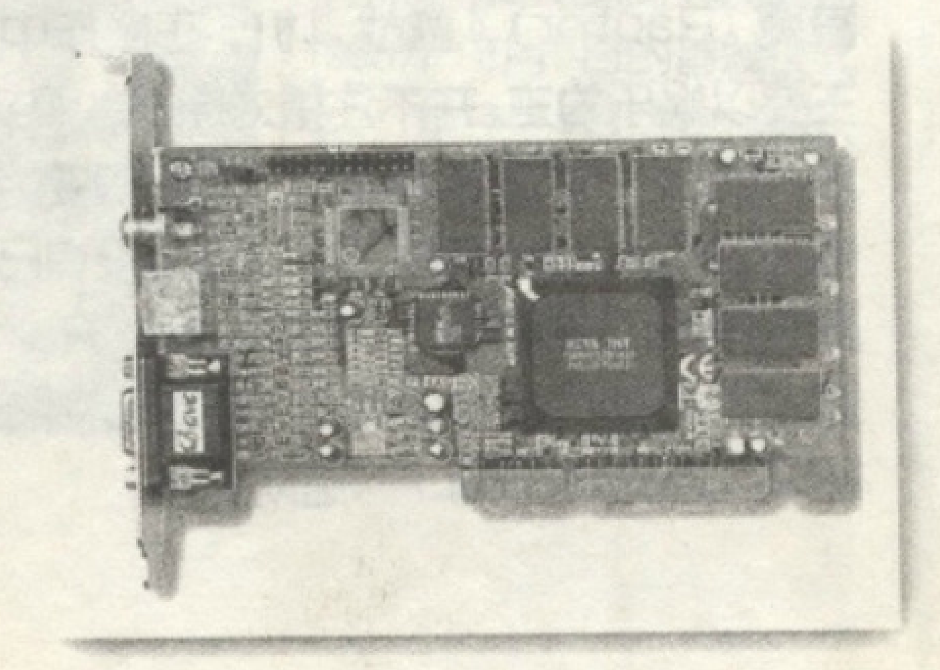
微星加强型MS-6119W BX主板

微星近日推出一款加强型的BX主板，型号为MS-6119W。这一款主板结合了微星原来的两种BX主板的优点，又特别加强了在超频方面的性能。MS-6119W是一款中文化主板，可支持目前所有的Slot1架构的英特尔处理器，包括Pentium Ⅱ、Celeron及CeleronA，而且是免跳线的，这使得发烧友们可很方便地通过BIOS来设置CPU的主频（包括外频与倍频）。CPU的倍频范围为3.0至8.0(间隔0.5)，而外频从66MHz到133MHz多达7种，提供了普通标准为66MHz外频的CPU超频运行于100MHz外频或更高外频下的可能性。这款MS-6119W上还具有健康功能，带有完整的系统硬件监控软硬件，包括微星独有的CPU温度侦测的TOP技术、系统监控软件PC Alert等，这样在系统运行时可对系统状况随时监测，这一点在超频使用时尤为重要。

本刊记者

GVC GBA-600显示卡

GBA-600显示卡内置美国nVIDIA公司设计的RIVA TNT超级三维图形加速芯片，这款高速图形加速器是基于专业图形应用和高档家用游戏系统的全新设计，并且对许多最新的计算机技术进行了优化。在API的使用和支持上，GBA-600显示卡产品具有全部的Windows GDI函数的硬件加速功能和广泛的兼容性。它使用250MHz的RAMDAC，显示卡上内置16兆128位SDRAM，而且配有AV和S视频输出接口，是定位于专业电脑应用市场和高档家用市场的一块高性能的显示卡。



本刊记者

微软推出赛车模拟器

为了让赛车迷在PC上更好地体会赛车游戏的快感，微软于1998年底正式向市场推出了专业赛车模拟器MSFFW(Microsoft Sidewider Force Feedback Wheel)。这款MSFFW由专业赛车手提供资料并辅助设计，包括一个方向盘模块和一个有两个踏板的模块，分开的两个模块可以随意布置，颜色以淡灰色为主，造型十分吸引人。在方向盘上还有6个按钮可进行更复杂的操作和控制(如换档)，而且两个模块都加入馈力设计，让用户更感真实。随MSFFW一起，微软还将赠送Monster Truck Madness 2.0和CART Precision Racing这两款微软出品的热门赛车游戏。

北京 赵致民

Gravis公司推出全功能游戏手柄 X-Terminator

美国Gravis公司一直是游戏设备领域里的顶尖公司，不过最近在众多的新产品中已很少见到它的名字了。不久前，Gravis向市场强力推出了全功能游戏手柄X-Terminator(终结者)。X-Terminator外形与微软的产品十分相似，完全按照人体工程学设计，手感相当好。X-Terminator采用了数字（Digital）和模拟(Analogue)两种类型的操作按钮，玩家可以用模拟模式来作X、Y、Z轴360度旋转，适合玩飞行模拟与足球游戏，效果媲美摇杆。而数字模式则是一种可提供8个运动方向的按钮，简称PDP（Proportional Directional Pad)，适合于格斗、DOOM或Tomb Raider类游戏。X-Terminator总共有19个按钮，对于现有的游戏来说已是足够了，并且在机身上还设有两个游戏接口，可与其他游戏手柄共同在一台电脑上使用。在具体的操作中，X-Terminator允许玩家最多存储59个按键设定以配合不同的游戏，并具备强大的宏键编辑能力（MKE，Macro Key Edit)。X-Terminator完全支持Windows 95/98，预计售价在600元以下。

北京 赵致民

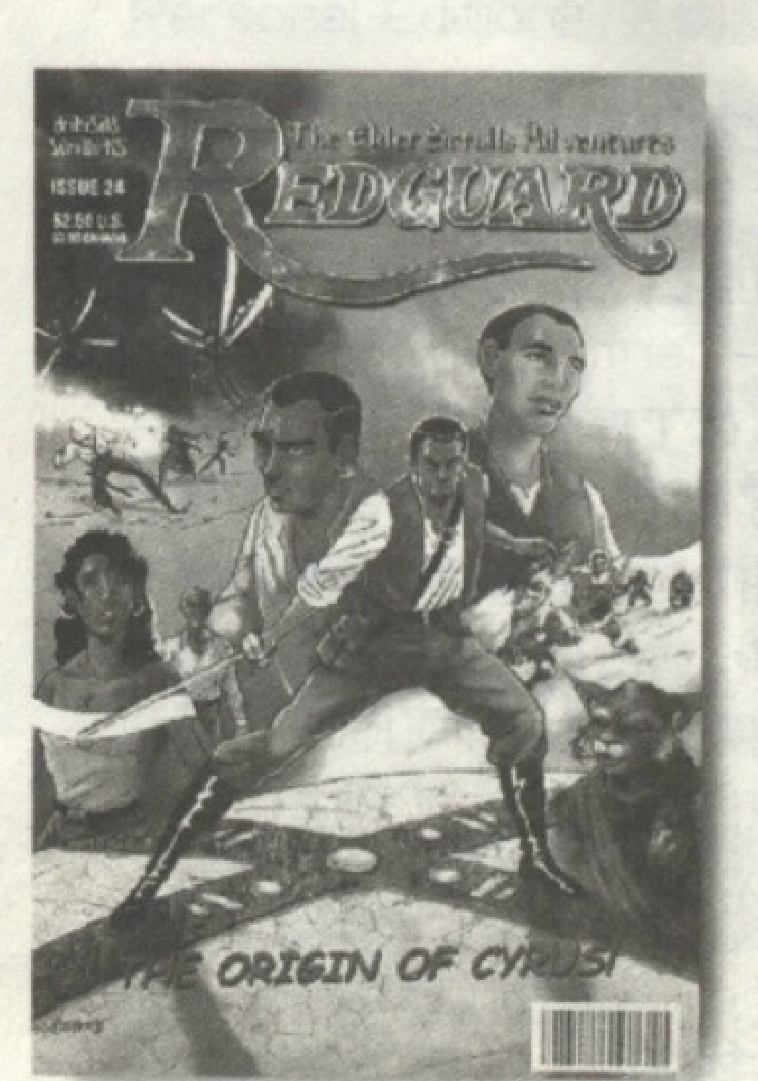
微软SQLServer 7.0

微软于1998年12月初在中国的北京和广州召开新闻发布会，宣布推出SQLServer 7.0，这是微软向Oracle等业界领导者的进一步挑战。微软宣称，SQL7并不是对SQL6.5的简单升级，而是在技术上迈进了巨大的一步。革新的数据库模式将使其性能大大提高，并使其在所有企业级商业解决方案、电子商务、决策支持系统解决方案中成为领先的数据库系统。在大型网络上安装SQL7可加速数据的检索和处理，而且计算机网络的管理代价也更低。

本刊记者

上古卷轴——红衣卫士

新天地互动多媒体技术有限公司即将代理贝赛斯达(Bethesda softworks)1998年度的巨作《上古卷轴——红衣卫士》(The Elder Scroll: Red Guard)。贝赛斯达是美国最大的私营计算机娱乐软件公司之一，曾经开发的获奖游戏包括《格雷茨基冰球》(Wayne Gretzky Hockey)、《上古卷轴》(The Elder Scroll)系列和《终结者》(The Terminator)系列。《上古卷轴——匕首雨》(Daggerfall)曾经被几乎全部的游戏杂志和网上游戏杂志评为"1996年度最佳角色扮演类游戏"。



1998年底，贝赛斯达发行了以《上古卷轴》世界为背景的动作冒险游戏《红衣卫士》。它将动作技巧、解迷、互动式剧情和史诗般的故事情节融入其中，是一个打破传统游戏类型界限的创造性作品。新天地一贯坚持代理高品质的游戏产品，以此《上古卷轴》中里程碑式的巨作《红衣卫士》为契机，将这个风靡世界的产品引入中国。

本刊记者

叮当大富翁

曾经制作过《求婚365日》的香港Gameone公司于1998年12月份推出了《叮当在富翁》。它的主角就是叮当(国内翻译为机器猫)，以其为主角的动画片在国内非常受青少年的喜爱。据Gameone的老板淘满慈称，制作这个游戏就是因为看中了机器猫的百宝袋，那里边有数不清的宝贝，非常适合制作大富翁类游戏。游戏中共有叮当、大雄、静宜、技安、阿福和叮咛6个人物，全部都是动画片中的角色。游戏不是以金钱作为筹码，而是"豆沙包"，最后要看谁的豆沙包最多，而且每个人也都有自己的不同特点。比如，虽然叮当的宝贝最多，但他爱吃豆沙包，所以要成为"富翁"也不容易。游戏包括虹荒恐龙时代、未来世界等多个版图，每通过一个版图都可以自己印制一张过关证书。而且Gameson还打算让叮当动画片中的配音演员为游戏配音，相信效果一定不错。

北京 赵致民

唐伯虎

唐伯虎，字解元，是三百多年前明朝时期有名的江南四大才子之首，精通琴、棋、书、画、诗词、歌赋，相信各位玩家对其历史人物的了解是多之又多的。当然了，周星驰那部《唐伯虎点秋香》更是深入人心。如今在智冠科技公司的大力创造下，各位玩家都有机会象唐伯虎那样，去点点秋香姐，大享齐人福了。

南京 摩恩网络

战斗飞行员

由EA设计并负责发行的《战斗飞行员》(Fighter Pilot)是一款与众不同的3D模拟飞行游戏。游戏的视角为第三人称，界面简单、上手迅速，与现行的飞行模拟游戏相比更易于操控。游戏支持3Dfx的Voodoo系列显示卡，画面品质相当不俗，配合逼真的音效，使人无可挑剔。游戏中共有Su-35 Flanker(苏-35侧冲)、F-117A幽灵(Stealth)、F/A-18大黄蜂(Hornet)、F-22猎鹰(Raptor)4款战斗机。在操作中，《战斗飞行员》主要以娱乐为主，并不注重对原机的真实模拟，比如在瞄准时会得到电脑的自动帮助，而你只要用简单的操作键来驾好飞机跟上目标就可以了，完全没有已往同类游戏中的复杂操作，就象在玩空中的Tomb Raider。此外游戏还提供了丰富的设定功能，如弹药无限、不死之身等，还支持双人连线对战和LAN组网对战。

北京 赵致民

朗道5.0

新登场的朗道5.0版电脑字典&翻译系统软件较旧有的版本有很大的改进。朗道5.0全面兼容Windows 3.X/95/97/98/NT，支持IE 4.0、IE 5.0、Netscape等所有网络浏览器。它可自动地将选定的英文文章译成中文文章存盘，也可有选择地形成中英文对照的文章。若翻译结果选择为中英文对照的文章，朗道5.0还据有将需翻译英文的每一句话断句后与汉化后的中文结果变成原文和译文句句对应的关系，然后利用朗道5.0的字典查询功能和查询结果回送功能，可根据上下文的意思比较多义词、词组的精细差别，同时还可以调整译文的语序，从而对文章进行精细加工。它还包括110万余条词汇、3500万字，内容涵盖通用、电脑、电子、医学、化工、经贸、机械、建筑、法律9大领域18本权威的专业字库，超大词汇量能完全满足各行各业人士的需要。

它提供光标字典查询(鼠标即指即译)、鼠标捕获翻译、键盘输入翻译查询等多种字典查询方式，无论是在"光标字典窗口"还是在"标准字典查询窗口"中皆可以进行交叉连查，让你在最短的时间内得到最多的解释，得到更快速的理解。



热卖中

零售价:160元

首批特惠价:49元

摩托英豪II

在《摩托英豪II》(Motor Racer2)中，为玩家提供了一种全新的赛车体验和梦寐以求的自由度。玩家既可以根据自己的喜好选择赛道和车型，也能够选择天气状况(晴天、雨天、雪天)和比赛时间(白天、夜晚)等，用以体验不同状态下的赛车感受。承续《摩托英豪》中各种优秀的设计思想，《摩托英豪II》几乎继承了一代的所有优点，而且最重要的是它弥补了一代对3D加速支持不佳的缺点，支持包括Voodoo、PowerVR、Riva128、Permedia和Voodoo2等多种流行图形加速卡。在音效方面《摩托英豪II》也力求逼真，支持环绕音效标准(杜比环绕声和DS3D EAX)，在比赛中你时常会听到身后摩托的轰鸣之声以及超越对手时两车相交时的气流声。游戏共提供了16种不同类型的摩托车，其中包括八种性能优良的超级摩托赛车和八种跑车，既有重型摩托车，也有越野摩托车，每一种车型性能的好坏与赛车本身的四项参数(加速性能、最大速度、刹车性能和抓地性能)有关，玩家可以根据这四项参数选择最适合当前天气情况和赛道特点的赛车，这需要玩家对于各种车型都有充分的了解，无疑增加了游戏的真实度以及难度。在1998年12月5日的首发仪式上，电子艺界北京办事处、Diamond中国总代理恒进电子和百脑汇资讯广场还联合主办了"谁是98真的英豪"摩托车大赛。



热卖中

零售价:149元

生死之间II

由北京创意鹰翔公司制作的《生死之间II——末日传说》极富未来色彩和想象力。游戏创意非常独特，采用一种全新的即时战略游戏方式。游戏中的建筑必须通过组合成为一体的空间基地，且可以任意移动。大、小星舰中心和战列舰等都有不同的组合能力，空间基地及大小舰只的移动速度均会受到动力及载重量的影响，发动机越强劲载重越小则跑得越快。在人工智能设计方面，除具备一般即时战略游戏常见的距离远近、威力大小、空中地面等特性外，还具有一些独特的物理特性，比如燃烧、爆破、细菌等，且相互之间有一定克制作用。各种单位都有自己的升级方向，如果只升级一种武器可能会受到敌人另一种武器的毁灭性打击。武器不仅可以自己制造，还可以通过太空交易船购买。游戏共有18关，物品总计达50余种，支持网络对战。



热卖中

零售价:98元

篮球99

《篮球99》(NBA Live 99)中加入了许多新特色，例如全新的AI能模拟真实球员的动作与习性;最新的Face Off(变脸)技术，让每一个球员的面部表情栩栩如生。《篮球99》最大的突破，就是支持市面上大部分的3D加速卡，构造一个玩家梦想的的完美画面，不仅速度媲美PlayStation，画质更大大提高，绝对是视觉上一大享受。《篮球99》让你体验仿如置身球场的真实感，不仅画面逼真、动作流畅，球员还有不同的运球、灌篮等动作。《篮球99》这次和波士顿塞尔提克队的渥克签约，不仅包装上使用他的照片，当然游戏中也请他支援了不少动作的设计。在《篮球99》中，你还可以设定队员的各项参数，如比赛态度、肤色、身高、重量、发型等。为了保持游戏的真实，电子艺界将设立专用的网址以便玩家随时下载球员的最新资料，以保证游戏中的队员与现实中队员的能力相吻合。



热卖中

零售价:149元





本刊记者

一直以来，国产软件和游戏的发展和前途就是人们关心的话题，国产软件和游戏的出路到底在那里呢？目前国内的软件和游戏产业都不是很景气，已经有好几家原来开发、代理游戏的公司退出了，但又有不少公司开始涉足这个市场，这又是为什么呢？局外人说终归只是说，国内的人对这件事又是怎样看的呢？

就这个问题，本刊记者对国内数家游戏软件制作、代理和发行公司进行了专访，希望能透露一些"秘密"给读者。

上海育碧电脑软件有限公司

上海育碧电脑软件有限公司自成立以来，连续引进了很多国外的优秀游戏，象《雷曼》、《魔法门之英雄无敌Ⅱ》、《魔法门Ⅵ》等。它们对目前的游戏市场又是怎样看的呢？接受我们专访是市场部经理张严。

问:现在游戏市场不很景气，您怎么看这个问题?

答:大家都知道，游戏这个市场现在很不好做。这一点我们是有充分准备的。去年业内就一直有人在说，照这样的发展，许多小的游戏制作公司是撑不住的。所以今年发生这样的情况也没有什么奇怪。

问:请您谈谈对盗版的看法?

答:在国内很多人都买得起电脑，但如果软件的价格太高的话，肯定会让许多用户陷入"买得起，用不起"的两难境地。所以盗版软件的流行就一点也不奇怪了。盗版软件的猖獗大大地限止了正版软件的发行量，发行量过少，也就直接造成了发行成本和其他一系列有关成本的上升，从而售价提高。这对游戏发行、制作公司实在是不得以，谁也不想降低售价去和盗版软件去拼这个市场，这个差距实在是太大了，没有任何一个人、一家公司有这样的实力去做。

问:您怎么看待游戏汉化这一问题?

答:代理一个产品的时间一般很长，尤其是需要汉化的时候。比方说，如果我们在国外的产品刚刚上市时就开始汉化，一般需要1至两个月的时间才能完成汉化，整合和测试工作，这其中还不包括申请书号所用的时间，所以想在国内发行同步中文版本游戏几乎是不可能的。但我们仍然在进行游戏的汉化工作，因为我们觉得这是对广大消费者的一种承诺。不过，如果发行原版游戏的话，倒是有可能作到同步发行的。我们正在这方面努力。

问:您对游戏市场的前景怎么看?

答:其实用不着我说你也知道，中国的电脑娱乐业市场是非常非常有前途的。只要看一看有关国内电脑拥有量的数字，每年的增长率和预测，你就很容易发现电脑作为硬件的发展在中国有多快。而游戏作为电脑软件不可或缺的一部分，理所当然应该有非常好的前景。因为技术的进步和普及首先是体现在人民的生活和文化娱乐上的。

北京新天地互动多媒体技术有限公司

北京新天地互动多媒体技术有限公司成立时间并不长，但几次大手笔的游戏引进却让人刮目相看，《黑暗王座Ⅱ》、《古墓丽影Ⅱ》、《沙丘2000》、《银翼杀手》、《盟军敢死队》等游戏倍受玩家们的好评，《古墓丽影Ⅲ》更加是让人望眼欲穿，恨不得立即就能玩到。引进这如此多好游戏的公司是应该受到玩家们的感谢的，他们对国内游戏代理和发行以至整个计算机产业的看法也就更令人关注。

本刊记者不久前对新天地公司进行了采访，接受采访的是钟少愚总经理。

问:新天地最近代理发行了很多游戏，绝大多数都受到玩家们的好评，请问在游戏代理方面，贵公司是怎样考虑的?

答:国内的游戏市场尚在培育期，玩家的购买能力也有限，所以我们在代理游戏时实行的是精品战略，即不求数量，但求每一个都是精品。事实上，我们代理的《古

墓丽影 II》、《沙丘2000》、《盟军敢死队》等的销售情况都相当不错，这也算是我们为国内游戏市场所做的贡献。在此，我代表新天地公司的全体员工对给予我们大力支持的玩家表示感谢。

问：近一段时间以来，游戏市场很不景气，有很多家游戏制作、发行公司退出了，您对这件事情怎么看？

答：游戏市场不景气，这确是事实，其实整个计算机产业都面临着一些危机，这实际上是一个很复杂的问题，深究起来原因很多。仅就游戏市场而言，存在着产品价格过高、发行渠道不畅和盗版等问题，对于象我们这样的游戏发行公司来说，工作不仅仅是引进一些优秀的游戏产品，而应该下大力气对市场进行扶植。比如说正版游戏售价较高的问题，玩家们反映很多，其实我们也非常重视。但具体价位定在多少，才能做到既为玩家们接受从而打击盗版，又要保证发行公司的利益使其能正常维持下去，确实是个值得研究的问题。我们明年将就这个问题进行尝试，希望能得到广大玩家的认可。

问：您刚才提到了盗版的问题，是不是可以谈谈对盗版的看法？

答：我没什么特别的看法。（笑）

其实大家对盗版已有了比较共同的认识，一方面国家要加大打击力度，还要购买者（玩家）大力协助，同时业界的公司应该联合起来，协助政府打击盗版，包括提供资金什么的，这在国外都有过先例。作为软件公司更要以积极的态度从品质、价格和服务三方面向盗版宣战，不过要做好打持久战的准备。

问：近期内，新天地公司还准备代理发行什么游戏，是否可以透露一下？

答：目前保密，不过可以保证是“蓄谋已久”的大作。

第3波软件（北京）有限公司

大家都知道台湾的第3波公司以代理日本光荣公司游戏而闻名，但第3波北京公司自成立以来，虽代理了很多国外游戏，例如《猎杀潜航》、《剑魂》、《亚特兰提斯》、《装甲指挥官》等等，但从来没在国内代理发行光荣公司的产品，不禁让人产生疑问。最近，听说第3波北京公司开始全面引进光荣公司的游戏，最先近入中国市场的又将是《三国志 IV》时，玩家们的疑问就更多了，带着这许多疑问，本刊记者访问了第3波北京公司，接受我们采访的是吴志光经理。

问：第3波北京公司将全面引进日本光荣公司的产品，您能不能介绍一下具体情况？

答：光荣公司在日本名气很大，对自己的产品定位也非常高，我们这次引进光荣的产品，采取的是全面代理的策略，在引进《曹操传》等等，新产品的同时，也准备代理《三国志 IV》、《三国志英杰传》等经典作品，事实上这些产品都从未在国内正式上市，在某种意义上讲它们都是新产品，而且我们这次在大陆发售的将是简体中文版。

问：对于《三国志 IV》，贵公司的行销策略是什么呢？

答：对于《三国志 IV》这些经典作品，我们强调它的典藏价值，将采用独特的绒装包装，全彩的说明书等，十分精美，希望能成为广大玩家们珍藏的精品，价位大概定于160元左右。

问：您对于《三国志 IV》等产品的市场销售前景怎么看？

答：我明白您的意思，您认为《三国志 IV》售价偏高，实际上按照光荣公司的意愿，这套产品的定价会在200元以上，经我们再三协商才降至160元左右，光荣公司首次进入大陆市场，对大陆市场还不甚了解，我相信随着我们引进计划的执行，产品的定价还会做进一步的调整，我们也不寄希望《三国志 IV》能有很好的销售前景，只留成籍此打开中国市场，为以后积累些经验。

问：最后请您谈谈对盗版的看法？

答：其实盗版问题是没有办法回避的，打击盗版需要多方努力，政府、厂商和购买者大家齐心协力，才能创造一个好的销售环境，使中国的游戏市场繁荣起来。

前导公司

前导公司是国内游戏界较有影响的公司，近期的改组活动更是让业界和玩家们投注了很多关注。前导公司的现状如何呢？带着种种疑问，本刊记者访问了前导公司，接受我们采访的是前导公司的总经理张立波先生。

问：张总，您好！现在大家对前导公司的现状都比较关心，您能不能简单介绍一下？

答：前导公司前一段时间在人事等等方面进行了一定的调整，原来正在开发中的《荆州》等游戏也都暂停了，现在主要从事教学软件、多媒体光盘制作等方面的工作。

问：请您对国产游戏的制作和发行谈谈自己的看法。

答：先说说制作方面。制作一个游戏的周期是比较长的，在各个方面的投入也比较大，而在投入时也很难预测到会得到什么样的回报。举个例子来说，一个游戏开发需要1年的时间，投入资金100万，这是比较正常的，假设这套游戏可以卖出1万套，那么如果要收回成本，就需要每套游戏卖100元，考虑到市场和发行的因素，游戏的定价可能就要在200元以上，所以对于国内游戏制作公司来讲，目前靠制作游戏来赚钱基本没有可

能,如此循环下去,国内的很多公司退出就很正常了,前导公司改组也是由于这方面的原因。下面谈一下游戏的发行,其实发行和制作是紧密相连的,很简单,如果上面提到的那套游戏可以卖到10万套,那么售价就会大幅下降,就会为更多的玩家所接受,同时给厂商也会得到更大的收益,厂商把收益继续投入游戏制作,如此形成良性循环,中国的国产游戏业才会有很大发展。

问:国产游戏制作水平同国外先进水平有一定的差距,这是有目共睹的,您认为如何能尽快提高国产游戏的制作水准?

答:游戏的制作是一个经验积累的过程,当然也与投入有关系,某个工作小组的第二个游戏总会比第一个游戏有所提高,但这仍不一定能满足玩家们的要求,因为我们的玩家都是国际水准的,这就需要制作小组的磨合期越短越好。我个人主张将发行公司与制作小组分开,采用合作的方式,由发行公司经销制作小组的优秀产品直至注资给予支持,优胜劣汰可以使制作小组尽快地成熟起来,另外制作小组可以承接一些国外游戏公司的制作业务,对自己也很有帮助,前导公司目前也有这方面的业务。

问:您对前导公司未来的设想是怎样的?

答:前导改组后,有很多媒体报道说我们退出游戏制作业,其实这种讲法并不准确,我们目前只是暂停,并不是退出,我们在等待合适的时间。按我的设想,前导公司应该基本上是一家发行公司,并以此支持一些精干的游戏制作小组,从事游戏制作,就如我上面提的那样,同一般的制作小组保持一种灵活的合作关系。

电子艺界

电子艺界(Electronic Arts,简称EA)是世界上最大的娱乐软件公司之一,成立于1982年,总部位于美国加利福尼亚州。1996年年初EA公司在北京成立了电子艺界有限公司北京办事处,在国内成功推出了《FIFA足球》系列、《极品飞车》系列、《NBA篮球》系列、《傲气雄鹰》系列、《绝地风暴》、《主题医院》等等产品,并获得好评。而《极道枭雄》、《陆空战将》等游戏也以经典珍藏CD版的形式奉献给广大电脑迷。同时成功地汉化了《主题公园》《主题医院》、《福尔摩斯探案》、《地下城守护者》、《异形》和《银河飞将》等一系列精彩游戏。

本次接受本刊记者采访的是电子艺界有限公司北京办事处的产品市场总监孙敬伟先生。

问:近一段时间以来,FIFA99的泄密问题闹得沸沸扬扬,您是不是可以介绍一下具体情况,并对此谈一谈自己的看法?

答:FIFA99在美国是11月24日正式发行的,发行前流到市面上的是我们的第二个测试版而不是正式版,这个盗版国内外均有见到,和我们正式发行的版本有相当的区别。根据EA总公司的调查,泄密发生在测试过程中。

你知道,为了保证产品的质量,发行前是必须对产品进行较长时间和相对范围较大的测试,EA本身有非常严格的保密制度,这次事件发生后,总公司对这方面的工作更加重视,并尽力杜绝发生类似的事件。

问:对目前国内游戏的代理、发行市场的现状和前途,您有什么看法?

答:目前国内游戏的代理、发行市场不景气,原因有很多方面,我个人认为这也是很正常的。前两年电脑普及的很快,电脑游戏开始进入人们的日常生活,这些都是不可否认的,但这种繁荣的基础并不巩固,诸如购买力的问题和人们对于游戏娱乐类软件的观念等,中国的游戏代理、发行市场要完全步入正轨还需要经历一段时间,还需要付出很大的努力。

另外,我们在游戏的引进过程中也执行精品策略,希望引进真正的精品给玩家。

问:EA是美国公司,在游戏引进过程中不可避免地要遇到游戏汉化的问题,如果一个游戏要汉化,肯定不能做到国内外同步发行,您认为国内外同步发行意义是不是很大?

答:首先必须说游戏在国内外同步发行意义十分重大,至少可以有力地打击盗版(笑)。虽说不是所有的游戏都需要汉化(象FIFA系列),但对于国内的玩家来说,汉化后的游戏的认同度会大大增加。如果一个游戏要汉化,那基本上无法做到与国外同步发行,一般至少要推迟半个月以上,比较大型的游戏可能会拖得更久些。

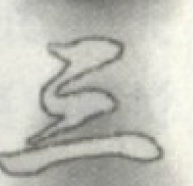
问:最后想问个敏感一些的话题,EA公司对盗版的看法是怎样的?

答:盗版的猖獗对建立正常的游戏代理、发行市场影响很大,就EA公司来讲,我们引进的每一种产品都存在着大量的盗版,我们的损失是显而易见的,其实损失更大的是中国整个的软件产业,并最终影响到广大的消费者,因为这样下去,就没有人去做软件了。

问:在采访结束之前,想听听您对游戏代理、发行市场前景的展望?

答:中国市场还是大有可为的,电子艺界有限公司北京办事处将以其典范的国际大公司形象、世界一流的品质以及良好的售后服务,有力地打击了非法盗版光盘游戏的蔓延,树立了良好的行业形象与正版形象,为促进电子游戏这一新的文化产业在国内的形成与发展作出了自己的贡献。

最后的悬念











随着第四届大众软件奖系列活动的展开，第三届大众软件奖早应该封陈在度过的岁月中了。然而，无论是读者，还是我们都依旧注视着它，因为它还有着一个最后的，也是最大的悬念——特等奖落户谁家？Pentium II名机谁取？在经过对一张张来自全国各地的奖券进行紧张的统计、核实之后，这个谜一样的悬念终于揭开了。

时间：1998年11月29日10时30分（一个北京初冬的周末） 地点：大众软件读者服务部（崇文门）总店

第三届大众软件奖特等奖颁奖仪式正式举行。价值一万五千元的P II电脑放置在店堂的中央，大众软件杂志社刘贫和社长、晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部）张友利总经理手捧证书和奖品清单，而即将接过这一切的幸运者就是北京海淀区的武雨先生。在这里，请让我再告诉你一个令人吃惊的消息，据晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部）张友利总经理透露，本次大众软件奖的特等奖和一等奖的奖券均出自大众软件读者服务部一分店（中关村现代电子市场二层）。难道中关村如此人杰地灵？！让我们不妨在第四届大众软件奖的活动中去做一次验证吧。

武先生是在何地、因何获得的奖券？请看武雨先生写给本刊的特别来稿。

我中了一台“气死286”

武雨

“嗨，老爸！新的《大众软件》来啦？我得先看。”我刚刚从书包拿出98年第十期《大众软件》，就被十二岁的女儿一把夺了过去，看着被我们惯“坏”的女儿，我只得无奈的一笑，由她去吧！

“老爸，老爸，快拿奖卷来，对对，第三届大众软件奖，”屋内充满着女儿的叫喊声，“早知道啦，我这不是在拿吗，真烦人。”我一边不耐烦地唠叨着，一边忙打开抽屉拿奖卷，把奖卷摊在桌上。

我和女儿头挤在一起，“纪念奖，没有哎，中了一个四等，再看，三等、二等、一等，唉，没戏啦，中一个四等奖就够了。”女儿拿着四等奖奖卷向她的母亲甩甩。“还有其它奖吗？”太太一边走过来，一边问。“噢，还有一个特等奖号码是74286。”我不由心中一震，手中的奖卷号码正是“0074286”，赶紧小声地对夫人说“咱们中特等奖了。”我太太一笑“别胡说了，”她接过杂志和奖卷仔细地看了一遍，“真的中了，奖品是什么？”“奖一台电脑哇，是奔腾二代350，有DVD，还有……”真太棒了，我觉得我太幸运了，太太和女儿也高兴得直乐。

记得那是95年8月的一天，经过在市场上的咨询和讨教，我小心翼翼地从一家电脑公司搬回一台486电脑。配置为486DX4-100，VESA总线、8兆内存（为加4兆内存，又多花了1300元）、540兆硬盘、倍速光驱。买电脑一是为女儿学习用（家中的“中华学习机”已不能满足），二是为我也能长长本领和见识，还有为了痛痛快快的玩玩电脑游戏，老看别人玩，心里怪痒痒的！

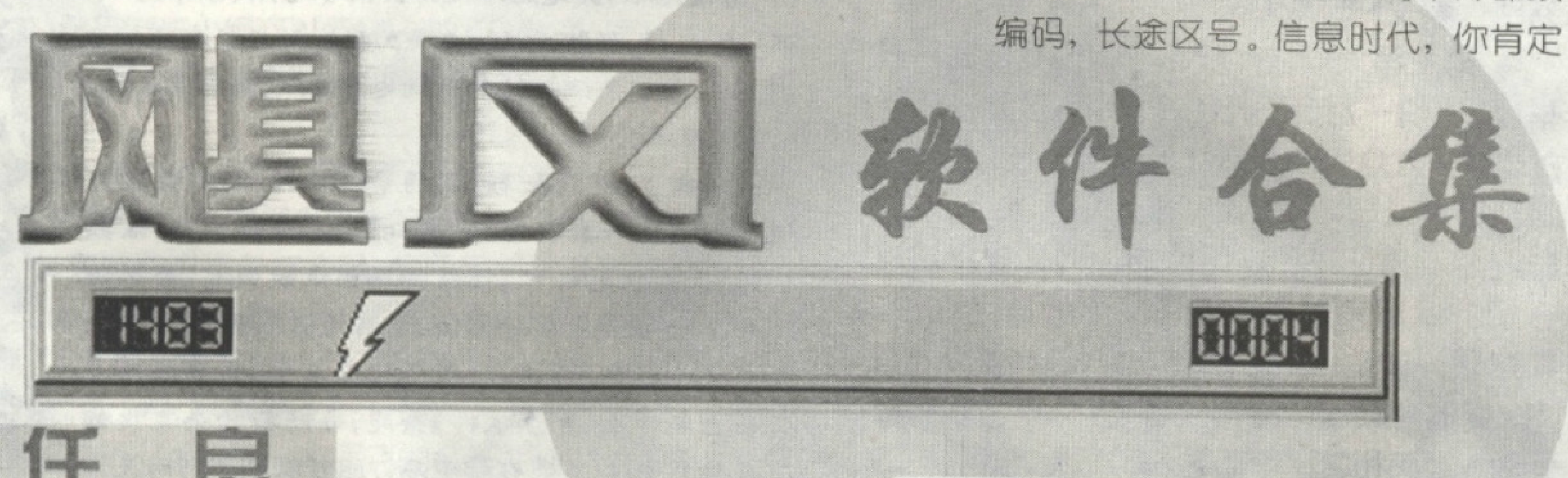
马有了，还得配鞍，还得会骑才行。这时我在报摊上发现了一本杂志。她集知识、游戏于一身，寓教于乐，大众化的口味、精美的插画很吸引人，虽然她刚刚创刊，但她全新的定位、全新的组合很有新意，让我久久地放不下。这不，都已经三年了，为了能早一天看到新一期《大众软件》杂志，每期新的杂志我都在报摊上购买（这比在邮电局订阅可以早一到两天）。在这三年中，《大众软件》杂志让我懂了很多东西，长了很多见识和本领。

现在女儿也好生了得，据说还要在班里争当电脑课代表呢。在家里，只要拿回杂志她总是先看，而且一看就是老半天，不撒手，真没辙！我呢，时不时地折腾折腾电脑，软的，经常装装删删，闹得我家的电脑时常变脸。硬的，升级，现已升到奔腾200、技嘉主板、32兆内存、64V+、1.2G的硬盘。要是再升，太太还不得跟我急了！

您会问我怎么得到的奖券？告诉您吧，我在中关村现代电子市场“大众软件一分店”订了98年《大众软件CD》光盘，当然就能得到奖券啦！（顺便也向大众软件一分店的工作人员表示感谢！）

瞧我又得到了“第四届大众软件奖”的奖卷，要是……。您是不是……？

那台奔腾二代350的电脑现在已经放到我的电脑桌上，它绝对“气死286”，就连我的那台“586”也气的得了“气管炎”。



任 良

飓风日历记事本

记得以前，差不多每个人的办公桌或写字台上，总放着一本日历记事本，年复一年，日复一日，记录着琐琐碎碎发生的或将要发生的事情。如今是信息时代，桌上摆的是最先进的Pentium Ⅱ电脑，再把我们的“飓风日历记事本”请进您钟爱的电脑，那玩意就该退出历史舞台了。

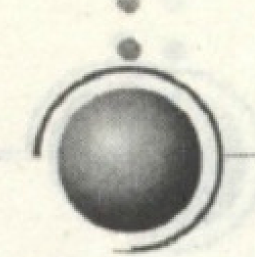
“飓风日历记事本”(以下简称Jufcal)可以称得上是一本准万年历，它里面的日期从1900到2100年(够用了吧，不够的话我再给您定做一个:-))。您可以打开查看其中任何一天的日期，星期，并在该天的记事页上进行记录，查看或修改。一天的琐事，收获，心得统统可以记录在案；后面日子里的行程，计划，当然也可以提前安排。做到井井有条，不紊不乱。Jufcal记录下来的是标准文本文件，您同样可以用其他的软件对其进行处理。“好记性不如烂笔头”，您可得多动键盘记录噢！

Jufcal还有一个极富人情味的功能——生日提醒功能，您只要一下子把朋友亲人的生日都告诉JufCal，并叮嘱她提前提醒的天数。这样，以后您就不必担心忙着处理事物或“征服宇宙”而忘记送上及时的祝福，忠实的JufCal会到适当时候提醒您该给谁写贺卡了。JufCal在中文Win95/Win98平台下使用，要求很低，使用也很简单，您可以根据年/月，方便定位到某一点，再按[打开日志]进行查看或记录；按[生日]按钮，可进行生日数据的增删等。按[隐藏]按钮，JufCal就乖乖地缩成小图标躲到Win95任务条右端的消息通知栏中。建议您把Jufcal放到Win95启动菜单里面，这样使用起来就更方便。Jufcal软件本身仅400多K，完全免费的自由软件，您大可放心使用。但愿您在计算机前工作，学习，生活三不误。

飓风区号邮编查询器
Juf Code Scan

各位朋友还常写信吗？如你笑我太古典的话，那你一定常打电话吧？写信、打电话，当然离不开邮政编码，长途区号。信息时代，你肯定不用再去翻阅密密麻麻的号码本，用一下这个“飓风区号邮编查询器”，一切尽在弹指间，得来全不费工夫。

目前查询器收集了2180多个县市地区的邮编及区号[不会是作者慢慢一字一字敲进去的吧^_^]，而且可以随时增加(一般已经够



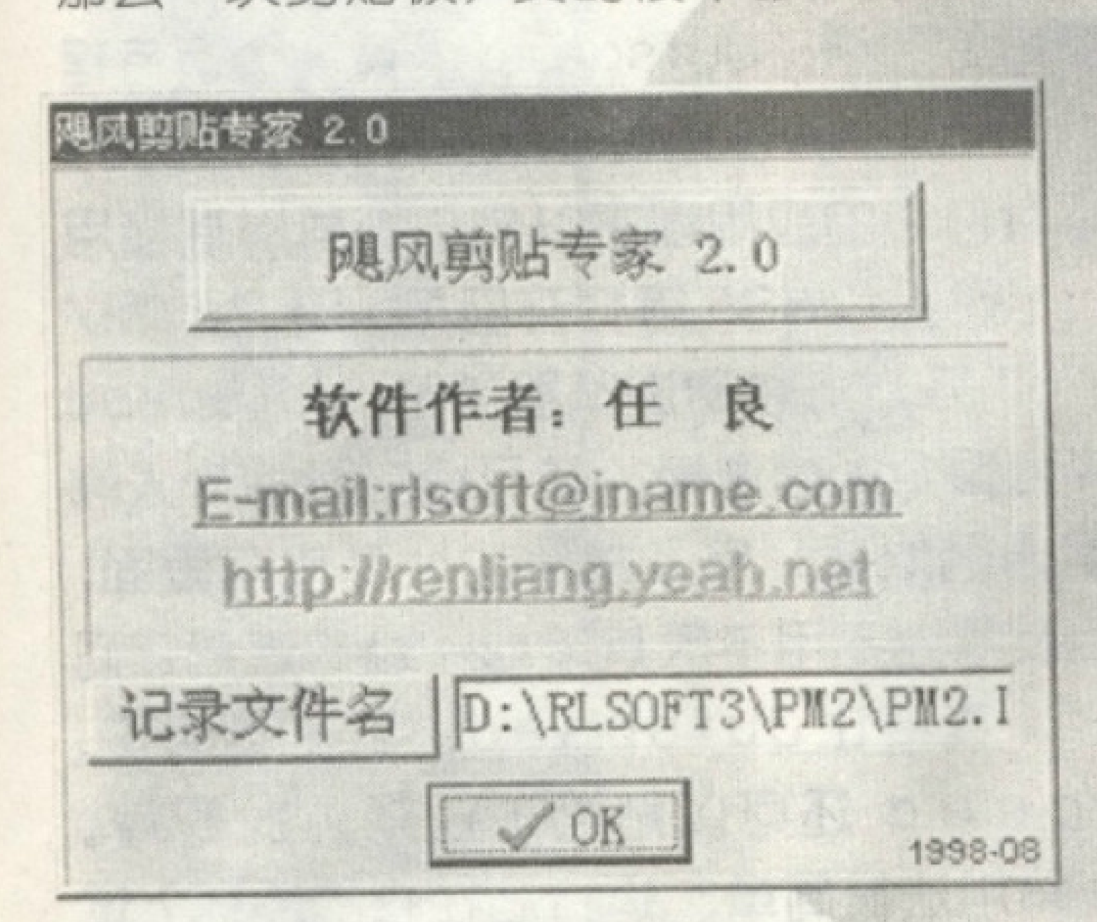
用了)。查询器在Pwin95&Pwin98下使用，不到200K的超小个头，你尽可随身携带，随叫随到。

查询器采用模糊查询的定位算法，在它的查询框中你可随意输入你所知道待查地区的地名或邮编甚至区号，它会逐步缩小范围，一般你不用输入完整，它就能找到你想要得到的，不信试一试；另外，查询器还可根据所在省或直辖市来查找。

本查询器为自由软件，不用任何数据库支持，单独使用。但愿它能帮你节约宝贵的时间。

飓风剪贴专家2.0

Win95可爱的剪贴板功能可能没有一个人不喜欢的，复制来，粘贴去，多方便。不过就是美中不足，就那么一块剪贴板，真的很不够，功能又那么简单。新的内容放上去，就别想再见到您旧的东西了，如果有两块或…(不要太贪心了)剪贴板，那肯定更妙了。如果您有这种想法，请一定要试试这款飓风剪贴专家2.0。它大大加强了Win95的剪贴板功能。



飓风剪贴专家2.0，以下简称PM2，您的WIN95有了它的帮助，剪贴板就一下子增加到了9块，每块剪贴板相互独立，互不干扰，而且可以随时任意切换。方便吧？您可以把一段要用的文字放在一号剪贴板上，然后当又看到另外的好东西时，不要紧，马上切换到另一块剪贴板，然后放心地把东西COPY上去即可。当用到一号剪贴板东西时，把它切换过来，Paste试试，证明它还完整无缺地待在那边呢！

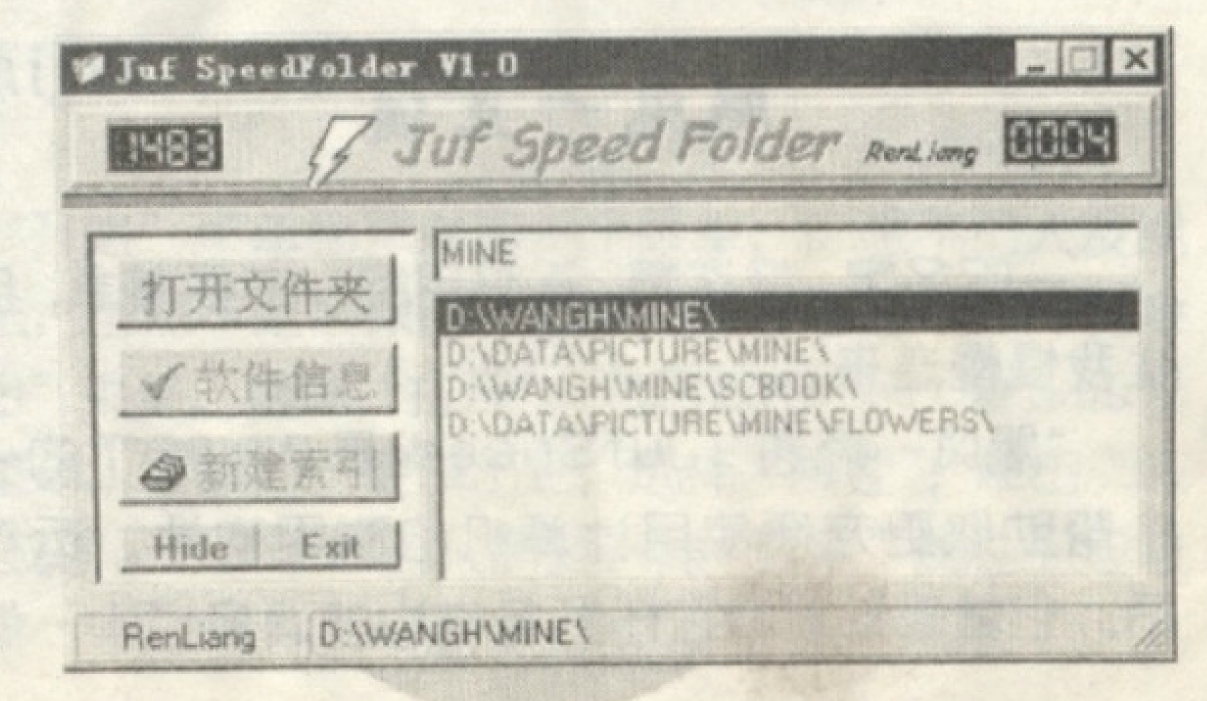
那么，那么多块剪贴板，电脑不糊涂，自己也要被弄糊涂了吗？不要紧，PM2为您考虑到了，它内置一个即时的剪贴板查看程序，到时忘了，瞧一瞧呗！PM2还有一个很诱人的功能，它内置一个功能强大的飓风剪贴记录仪，您只要打开它，您每次拷贝到剪贴板上的文字，它会自动悄悄地把它们记录在您所指定的一个文本文件中。这样，您阅读文本或在网上找信息时就可以从容不迫了，预先打开记录仪，以后看到好的地方，选一下COPY到剪贴板即可，其他不用考虑。所有的都做完以后，静心打开您刚才的记录文件慢慢欣赏吧！

PM2软件是WIN95下写的纯32位软件，个头很小，占用极少的系统资源，而且是全中文的提示。运行后它就躲在任务条的消息栏里，您用鼠标左键点它，它就会让您选择您要把哪块剪贴板作为当前的系统剪贴板。按右键呢，您会发现"飓风记录仪"，"剪贴板查看"等功能都藏在里面。

想一想，有了飓风剪贴专家的帮忙，拥有九块剪贴板的您在网上聊天时也该更潇洒自如了。试一试，飓风剪贴专家2.0全免费的自由软件，放心使用吧！

飓风文件夹加速工具

生活在Win95&98年代的您一定有这样的体会，当您准备打开一个您所需要的文件夹(Folder)来使用一些文件时，往往需要首先打开[我的电脑(My Computer)]，然后一层一层往下寻找并打开您所需要的文件夹。即使找到，往往桌面上已经铺满其他各种文件夹，有时由于记不清具体路径，折腾了半天或许还没如愿。每天您可能需要重复这样既费时间又费力的过程一次又



一次。

磁盘上文件夹在DOS年代叫目录(Directory)，PC的资深玩家都清楚以前在DOS平台下有各式各样的实用程序帮用户快速进入子目录，免去了用户一次一次敲“CD”的麻烦。时代不同了，这些东西当然都已经使不上劲了。笔者一直在寻找Windows平台下相类似的程序，可惜……于是自己动手写了一个，就是这款飓风文件夹加速工具(以下简称SForder)，但愿能帮上忙。

SFolder使用非常简单，只要在它的界面上的文件夹输入框中键入您要打开的文件夹名，如“MYDOC”，然后轻轻一个回车，您会惊喜地发现您所要的MYDOC文件夹已乖乖地打开在您的桌面上。如果在您的硬盘上MYDOC的文件夹不只一个，它马上会列出所有含有MYDOC的文件夹，用鼠标双击您所要的，不管它藏得多深，立竿见影。另外，如果您记不清某个文件夹的全名，那也没关系，只要输入你记得起的几个字符，如输入“MY”，SFolder会把所有含有“MY”字符串的文件夹一个不漏地列在下面，您慢慢挑吧。

另外，在使用SFolder功能之前不要忘了先按[新建索引]按钮让SFolder记住您的硬盘目录结构，一般只要几十秒钟即可。以后如果硬盘目录结构没有变化，就不需要再重建索引了。软件标题左侧显示的数字代表您的硬盘中的文件夹总数，右侧显示的是当前符合条件的文件夹数。一般使用完后按一下[Hide]按钮，SFolder就躲到任务栏中，等待您的下一次调遣。

SFolder完全免费，300K的超小型个头，功能及使用无任何限制，您放心使用吧!

飓风一点通

一听名字，好玄啊，干吗用的？不要着急，且让我慢慢道来。

“飓风一点通”(JufSpeed)是Win95下的一个帮助您更方便使用计算机的实用软件。运行后，它就乖乖地躲在任务条右边的消息栏中，您

飓风一点通

飓风一点通 V1.0

软件作者：任 良

E-mail:rlsoft@iname.com

http://renliang.yeah.net

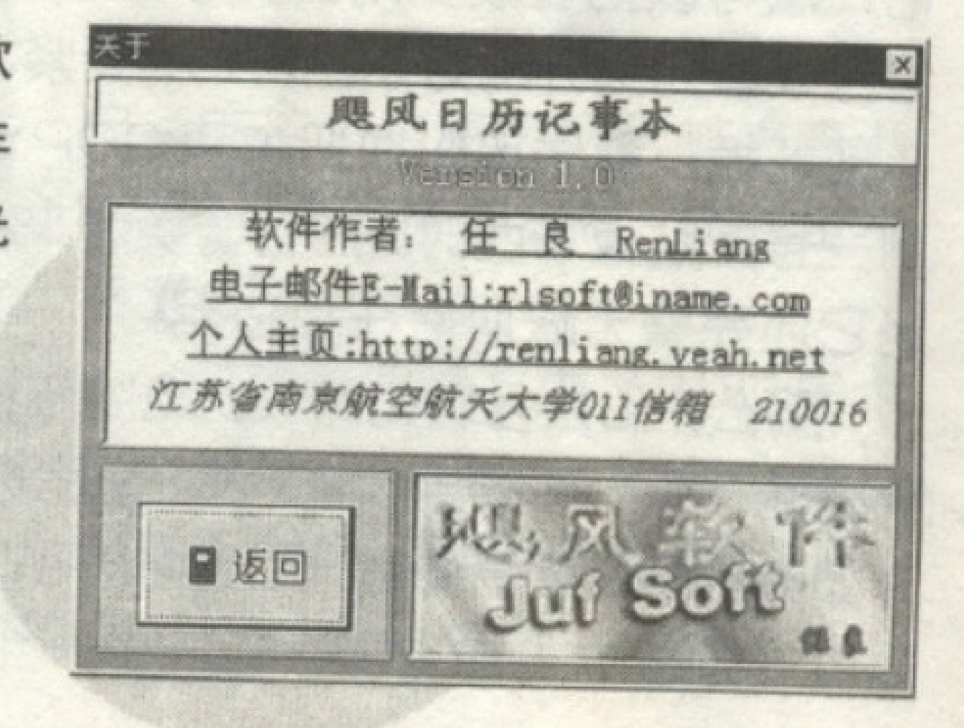
江苏南京航空航天大学011信箱 210016

✔ 确定

只要用鼠标轻轻一点，便弹出菜单让您挑选，哇！好多好东东：平时您钟爱的记事本，剪贴板查看等常用程序都可以通过它一线直击；一直珍惜时间的您一定嫌Win95的关机或重启动太罗嗦，现在有了Jufspeed，可以一下子把您的关机时间缩短好多倍；Jufspeed内置一个运行程序功能，您可随时弹出运行程序的输入窗口，除了可以运行普通的应用程序以外，您可以直接用诸如“C:\WINDOWS”等打开目录，用“http://www……”等方法启动浏览器浏览。JufSpeed还有一块内置个人信息板，您可把自己的个人信息，诸如通讯地址，电子邮件地址等放在里面，以后给朋友写信不用不厌其繁地一遍一遍把它们敲进去了，直接让Jufspeed贴一份即可。JufSpeed还可以贴当前日期，时间等。JufSpeed用法很简单，运行后在它的图标上试试敲敲老鼠的左右两颗牙齿，菜单选项一目了然，一用即会。

JufSpeed软件本身也很小巧，才300多K的身材，占用极少的系统资源，更主要的是完全免费软件，放心使用吧!

以上软件见1999年1月期配套光盘pop目录

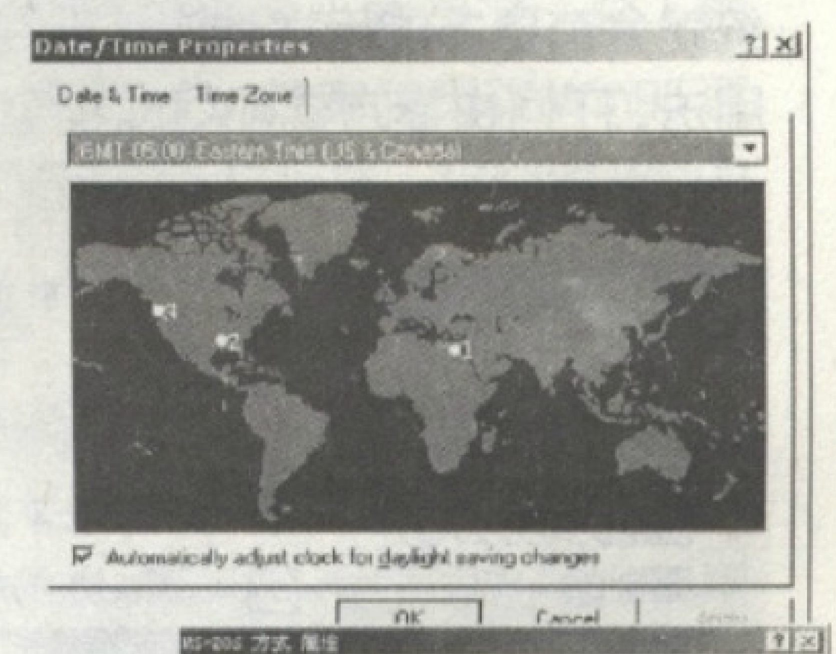


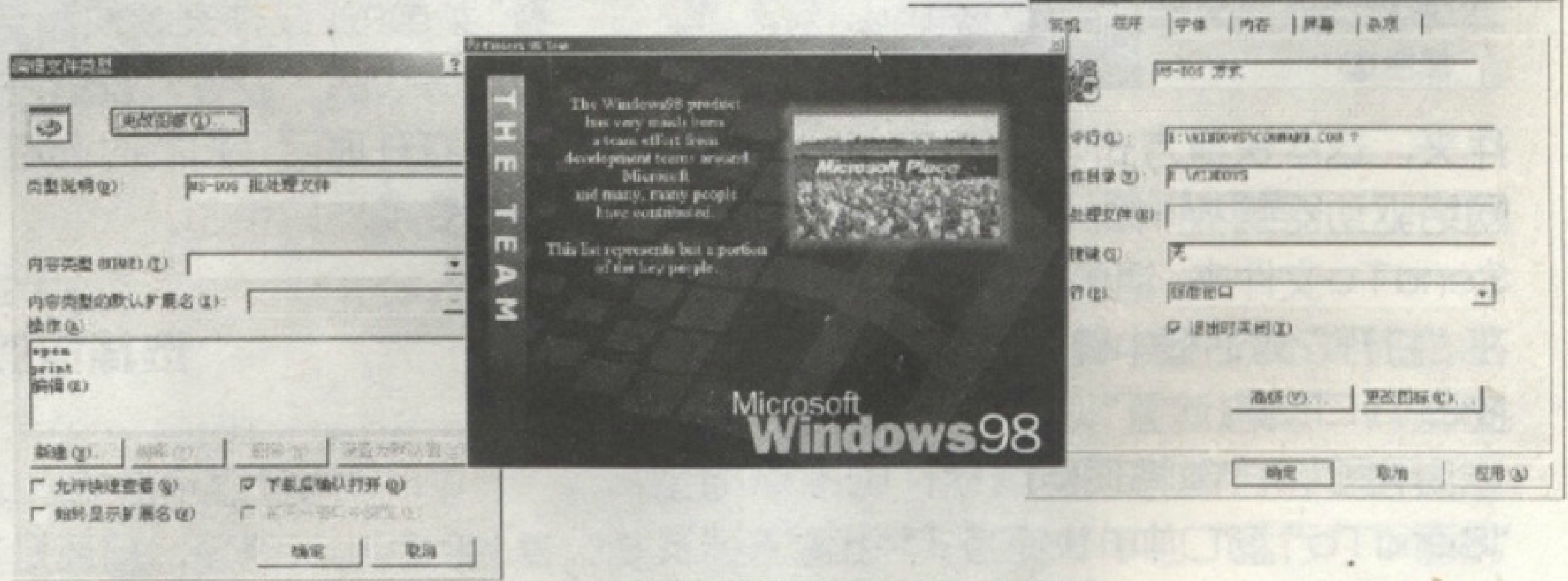
精……Win98……通

广东 蔡旋

有人说Win98比Win95好不了多少，但事实上并非如此，而且好处还不止一点点。Win98正式版已经发布，使用的人肯定会越来越多，根据它的新功能，这里为大家准备了调整方案，让您踏上精通Windows98之路。

在未开始之前，让我们一起寻找隐藏在Win98中有趣的复活节彩蛋。用鼠标双击屏幕右下角的时间，你会看到弹出来的时钟，然后单击"时区"，呈现在你面前的是张世界地图，秘密就藏在这里面。知道Win98的别名是什么吗？是Memphis，你要在电脑的地图上指出来才行，我知道你的地理知识一定和我一样糟糕，不用急着找世界地图，在开罗那里，接着是美国的田纳西州和西雅图，不要用鼠标狂击这些地方，请先按住Ctrl键不放，用鼠标左键按住图1中的1处的开罗（实际就是Memphis），别放开鼠标，将开罗用鼠标拉到2并停一会，这时才能松开鼠标，但Ctrl键不能放，再用鼠标左键按住2，也将2拉到3处停一会，然后松开鼠标和Ctrl键，马上就能看到制作人员的名单（里面当然有Bill在内）和一些城市照片。





到处都是资源管理器

在默认情况下，"我的电脑"和"控制面板"都不是用"资源管理器"来打开的，我想大家也知道，资源管理器是能够打开"我的电脑"的，而且高手们多数喜欢使用资源管理器，想把你的"我的电脑"和"控制面板"都用资源管理器打开，看这招：在"资源管理器"或"我的电脑"中单击"查看"菜单的"文件夹选项"，选择最后一栏选项卡"文件类型"，从列表中找到第一个"文件夹"，单击"编辑"，从操作框中能看到这两行：explore和open，选择"explore"，单击"设置为默认值"，然后关闭这些窗口就成了。

不让别人使用我的软件

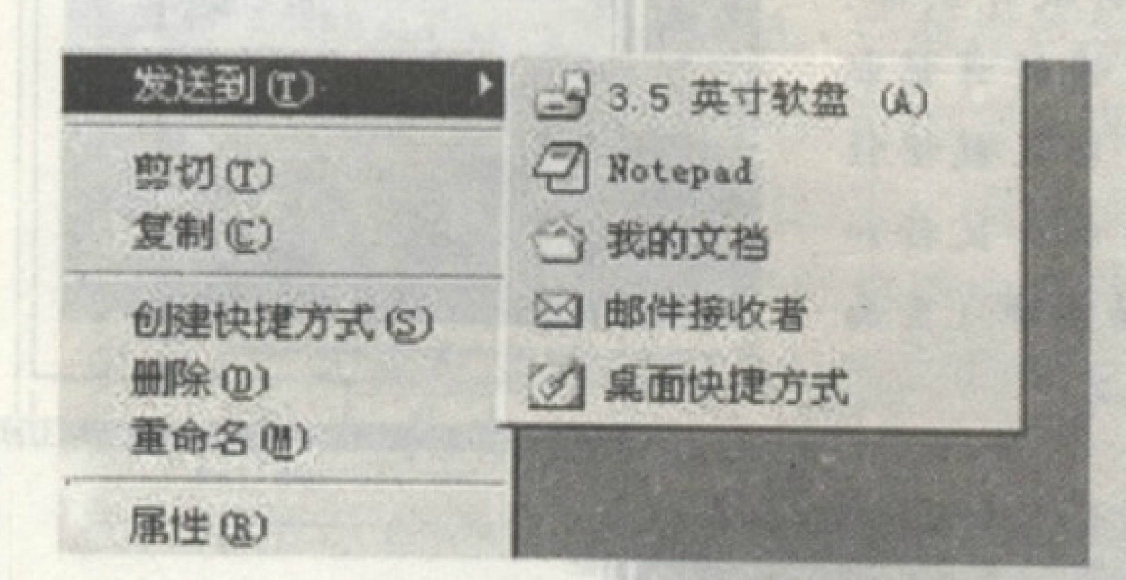


安装新软件，都会在"开始"菜单那里增加一个菜单，你想不给人发现你的秘密，有个简单的方法，虽然不是很保险，但对付初学者还是绰绰有余的。用鼠标右键单击"开始"菜单，选择"打开"，然后双击"Programs"，在里面找到你想要隐藏的菜单，用鼠标右键单击它，选择"属性"，单击"隐藏"，为它打上一个勾就完成了，下次想看时只需要去掉"隐藏"属性的勾勾

就成了，不过，你如果从“文件夹选项”里更改可见的文件类型为“显示所有文件”，就能看到隐藏的菜单。

通过使用“发送”功能发送对象

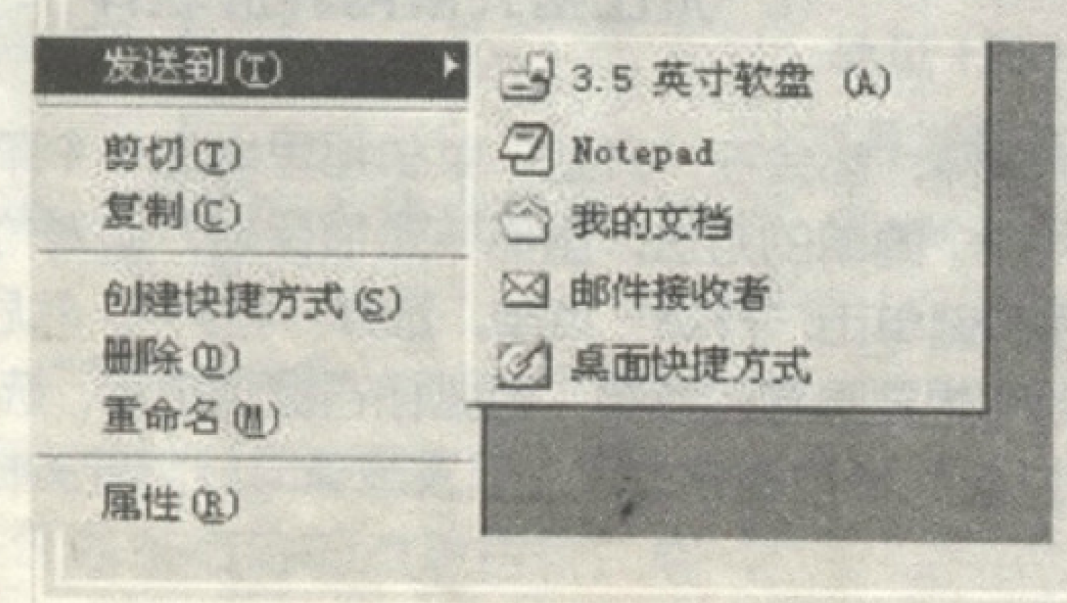
我们已经知道把常用的文件夹制作成快捷方式，再把它们放到“传送到”的目录，系统就会有更多的传送地方，现在，还有一种用法。任何快捷方式都可以拖至SendTo文件夹，这些快捷方式可以是打印机、传真、网络驱动器或Windows应用程序。要打开SendTo文件夹，请单击“开始”的“运行”，在“打开”对话框中键入“SendTo”，然后按ENTER键。



用鼠标右键将项目或软件的图标拖至“SendTo”窗口中，快捷方式将出现在“发送到”菜单中。例如，可以创建指向SendTo文件夹与记事本的链接，然后，如果右键单击某个TXT文档，可单击鼠标右键选择“发送到”的“记事本”，这样，就能很快打开程序。当然，原本的TXT文件就是可以用鼠标双击来打开，但可以用记事本打开的文件还有很多，比如想编辑BAT、INI、INF文件，这个方法是不是更快呢？

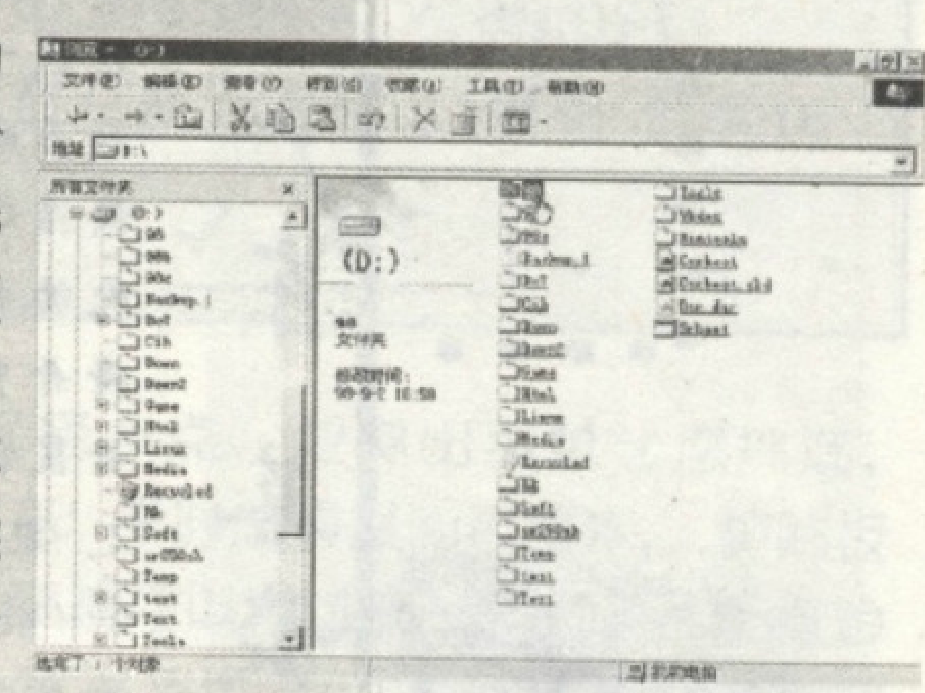
把捷径发往到桌面

我想更多的人创建捷径的方法都是：将文件拉到空白的桌面上，但如果看不到桌面怎么办，Win98的“发送到”多了一项，你只要单击鼠标右键，选择“发送到”的“创建桌面快捷方式”，就能将捷径送到你的台上，而且这时制作的捷径不会有讨厌的“快捷方式到”字样。



单击启动程序

鼠标厂商一定喜欢Windows，因为DOS很少有双击这个动作，我猜Windows的双击最少也能缩短鼠标寿命的1／3。Win98的“网络无处不在”能让你用单击来完成双击的动作。打开“我的电脑”，选择“查看”菜单的“文件夹选项”，选择“根据选择的设置自定义”，单击旁边的“设置”按钮，在打开项目方式中选择“通过单击打开项目（指向时选定）”，以后每到可单击之处鼠标就会变成一只手了。



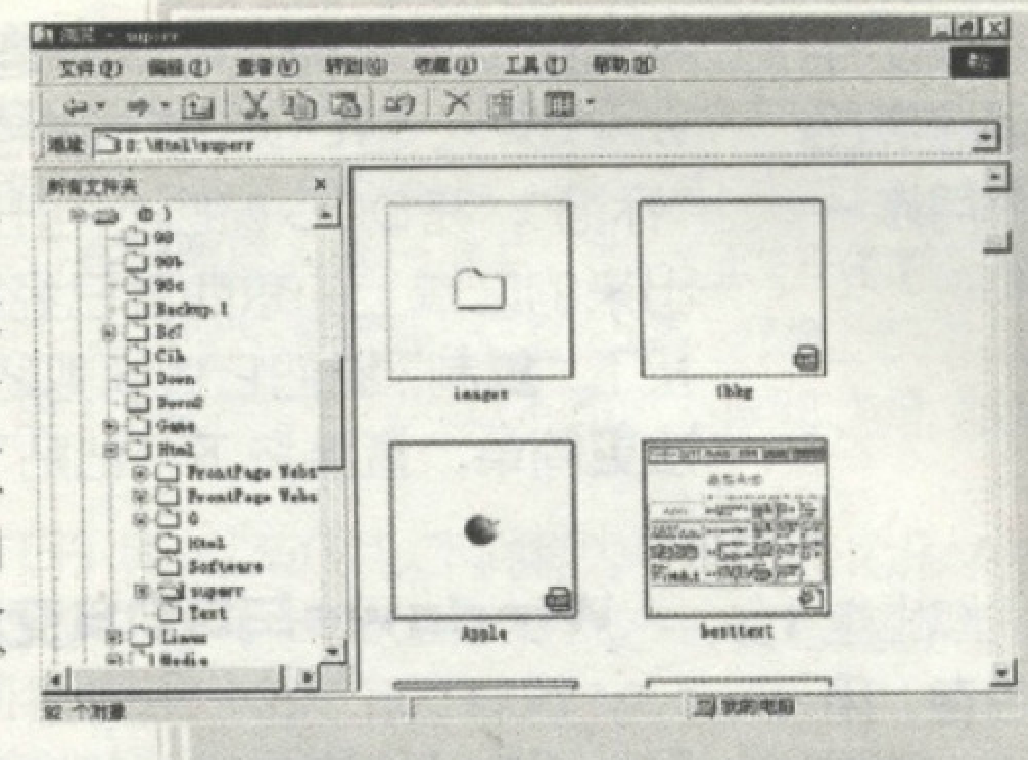
选择你的启动方式

Win98为了显示它的启动快速，把启动时等待你按F8键的时间也省略了，但还是不讨巧，因为启动速度并没有快多少，但想按下F8键倒成了考验你的敏捷度的时候。其实有个新的按键，只要在启动前按住CTRL键不放，就能看到菜单了，不再那么紧张了吧。如果你在Windows启动那会儿把CTRL键按住不放的话，所有在“启动”菜单内的程序都不会被执行。

第五种浏览方式：缩略图

当你把资源管理器放到最大时，它的Web查看方式真的很吸引人，只要单击一个html文件，不用打开，就能在旁边看到大概的情况，你想一次看完整个目录中的html文件并不用一个个地选择。缩略图可以帮助你。缩略图其实就是把文件的内容作为自己的图标，然后将文件夹内的所有文件都以这种方式显示，我们就可以方便地查找资料了。在资源管理器的目录表中选择一个目录，





鼠标右键单击它，选择“属性”，在最下面有个“启用缩略图查看方式”，单击它，就会完全改变。某些特殊目录不会因此而改变。

更快的菜单

默认的窗口最小化和菜单的显示，都不是一下子就弹出来的，而是有时间间隔的慢慢滑出来，好象动画一样，你可以命令这些运作马上完成，飞一样快。以前，这要通过注册表来修改，现在只须在屏幕属性中修改。在空白的桌面上单击鼠标右键，选择“属性”，切换到第四个选项卡：“效果”，将“动画显示窗口、菜单和列表”前面的勾勾去掉即可。

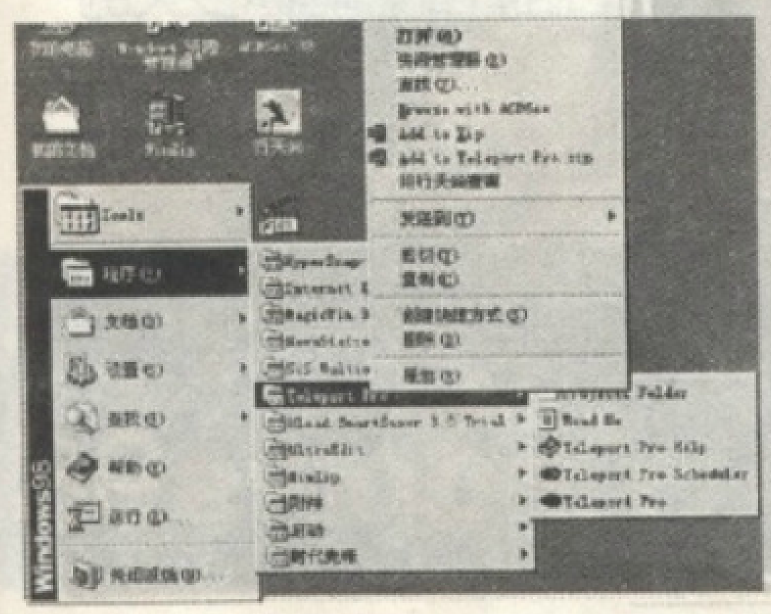
打开另一个窗口

为了减少多窗口的混乱，Win98更多地将内容显示在同一窗口上，比如，“我的电脑”都将内容显示在一个窗口中。你应该象上网一样用前箭头和后箭头来返回上一个窗口，如果这样不方便，你仍然可以增加一个新窗口，在双击鼠标时，请按住CTRL键不放。

打开所有的目录

在资源管理器中显示目录，总要一下下地按目录前面的加号，其实你只须在想要展开的目录上，按下右边小键盘的“*”键，就能打开所有的目录。

可以修改的开始菜单



以前，想要编辑“开始”菜单，你只能通过单击鼠标右键选择“打开”，但现在对菜单的修改可直接在菜单上进行。删除操作，在你想删除的菜单上单击鼠标右键，选择“删除”，而添加操作，直接把文件拖到“开始”菜单那，“开始”菜单就弹出来，以后，只须把你把菜单放置在你想要的地方就完成了。

降低系统性能的DOS驻留内存程序

尽管DOS软件已经很少使用了，但人们还是不打算停止使用它，就算使用了Win95还会运行一些DOS的TSR程序，它们对Win98可能不会有什么影响，但Win98总是说你的DOS程序降低了系统的性能，想让Win98闭上嘴，请用记事本打开Windows目录的IOS.INI，然后找到[SafeList]这段，在它的下面写入你打算袒护的DOS程序的名字，不用包括目录名，但要写上完整的文件名，就那么简单。

快速重新启动Win98

仅仅是为了重启动Win98，既不是热启动也不是冷启动，应该在“重新启动”时按住Shift键不放，当然我们这儿也有个快捷方式，请直接在“开始”菜单的“运行”下面执行以下命令：C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,ExitWindowsExec。想常用的话当然是把它做成捷径放在桌面上，双击它就能重新启动Win98。哦，还有个快速关机忘了告诉大家，把上面的命令改成RUNDLL32.EXEuser.exe,ExitWindows就变成关机了。

传说中的快速装入应用程序

由于我并未能对这个方法做测试，所以实际结果是否如此不得而知，大家看着用吧。进入Windows的Applog目录内，如果找不到这个目录，请确认系统能显示隐含文件，删除目录内的APPLOG.IND、APPLOG.DT*和APPLOG.LG*文件，在“开始”菜单上选择“运行”，输入Walign，使用磁盘碎片整理

程序整理磁盘，请确认它的选项“重新安排文件，以使程序运行得更快”打上勾。这样，你的应用程序启动速度比之前要快上一半左右，如果要保持下去，请每个月做一次。

更快的硬盘，因为有更大的缓存

看看7200转的硬盘是否有飞速的感觉，其实你也能让5400转的硬盘“更快”，只是你要付出更多的内存。用记事本打开Windows目录的SYSTEM.INI文件，找到[vcache]这一段，在[vcache]下面增加MinFileCache=4096 MaxFileCache=4096，虽然4096这个数值是说适合16MB的机器使用，但这会不会太多了呢，一般可以设置为实际物理内存的1/6到1/4，请根据自己的实际情况来更改。

快速显示更多的文件

Win98不是配有一个快速查看（QuickView）软件吗，要是你安装Win98时没有安装，请到控制面板的“添加/删除”那儿把它加上。这个快速显示并没有发挥最大的效力，许多文件都能显示的它仅只设置了显示文本文件和BMP图片。启动资源管理器，选择“查看”菜单的“文件夹选项”，然后选择第3个选项卡，从列表中找到GIF图像，双击它，在“允许快速查看”的前面打上勾，接着，为你想要快速查看的文件进行相同操作，比如：BAT批处理文件，JPEG图像等等。

Windows与DOS交换数据

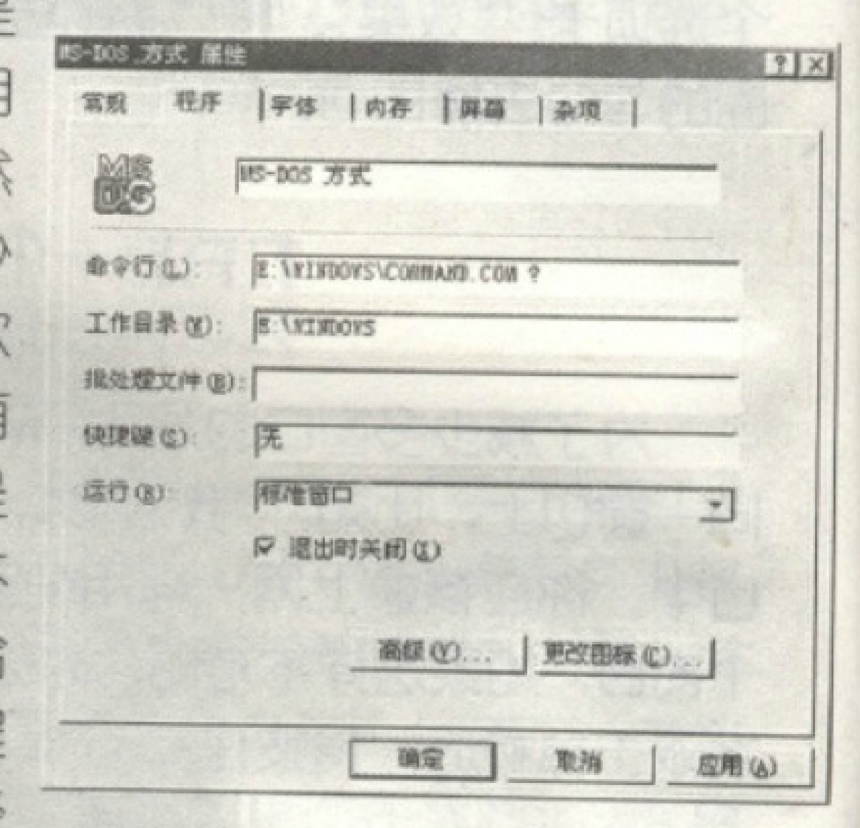
你一定认为Windows是个非常容易使用的操作系统，比起老DOS真是好得太多了，但你从来没有想过，在两个截然不同的系统上交换数据是如此的容易。如同Windows的剪贴板，请注意DOS窗口上前三个工具按钮，第一个是标记，第二个是复制，第三个粘贴，它们并不是给DOS程序用的，而是为了把信息传回Windows。将DOS的信息拷入剪贴板：单击“标记”，在DOS窗口上拉出一个范围来，拉出来的区域上的东西就已经被选择了，然后按下“复制”键把它拷到剪贴板中，粘贴的方法更简单，直接按下“粘贴”就完成了。

Windows与DOS交换数据之二

一个长文件名足以让DOS用户烦恼不已，没人愿意在DOS下打长文件名，这里有个窍门，从资源管理器上直接把文件夹或文件用鼠标拉进已激活的DOS窗口中，能很方便地粘上去了。

把参数给你的DOS程序

以前我是很喜欢用DOS的，虽然现在已经较少使用DOS软件了，但还有一些东西是Windows不能替代的，给你的DOS程序做一个捷径来放在桌面是最佳的办法，如果你的DOS程序需要参数也能为它加上，方法是：用鼠标右键单击捷径，选择“属性”，切换到“程序”选项卡，在“命令行”内加上你要的参数就行了。如果程序每次需要的参数都不一样的话，你可以考虑在运行时再把确定的参数给它，方法是：把一个问号当作参数填到上面所说的“命令行”，到执行它时，自然会来问你今天的参数是什么。



再造一个你

八十年代校园里曾广为流传着“自我设计，自我完善”的信条，如今似已可写入“笑忘录”，然而这不妨碍新人类的自我诠释和展现——无论现实中亦或虚拟现实中。你或许知道最近免费邮箱成为风潮，而一旦有新的出现，立刻就会有一些“网虫”抢注自己的ID（用或不用都在其次）；或者你曾上过BBS，有没有很佩服一些“老E”那过目难忘的签名标识？又或者去过网上聊天室(CHATROOM)，时不时见到一些代表自己的动画在屏幕上跃动。这些行为究其实不过是对自我形象的强化和表述。每个人都希望自己与众不同吧，如果你也是，那么还有些更好的方式，你或许想知道。

CHARACTER BUILDER（以下简称为CB）可译为形象塑造者，这是ZAPA DIGITAL ARTS公司极富想象力的CharacterZ系列之一，其它还包括Liquid Character及Casts of CharacterZ，前者是用于微软公司Liquid Motion（一个11M的BIG BONG）插件，后者则是一组可在线订购的性格、特征、模组库，这个你可以通过CharacterZ Selector中的ONLINE CATALOG（在线目录）中看到那些身上挂有“Buy Me ONLINE！”（在线订购）字样的小人来了解。

好啦，背景知识之后让我们看看能做点什么？先从第一个界面Character SELECTOR（形象选择）开始，从众多的人物形象中挑一个心仪的——无论是一只卡通狗还是西部牛仔，我选中了LOLA（与劳拉差点没区别开）扮相中的LOLA PAJAMAS作为起点（很迷人不是？），（见图cb2-1.bmp）OK后就到了类似KAI POWERS TOOL风格的界面中，这就是CB的主界面。然后你就可以从头到脚、从肤色到脸型任意改动，美少女梦工厂系列给女儿换装的设计博得众多准爸爸的喝彩，可是这设计与CB所能提供的只能归入低幼玩具，你甚至能从一个厨子或狼族那里借点零件比如尾巴或者外套，然后去掉腰身让她款款而行，这种效果怕“玩具总动员”也望而莫及吧。再换个背景又是一种心情，程序内置了奇幻、户外等四种背景，尤为惊人的是对于不同的形象都有多达20个常规行为模式及4个舞蹈动作，舞蹈动作似乎每种形象都大同小异，然而属于个人风格的日常行为却因人而异，如LOLA从BLOW A KISS（飞吻）到CAT WALK（T字台上走猫步）到POP IN（从天而降）无一不让人赞叹不已。好啦，当你觉得再改下去会成为ET时，就可以将劳动成果转存示人啦，CB的又一强势在此体现，它可以转存为2D（位图模式）、3D（VRML对象）及微软CHROMEFFECTS TAGS，相信第一项为大多数人常用，它会以每秒15帧（缺省）的方式给你一口气存40张位图（BMP、PNG、DIB均可），在转存时若你的机器不够快时几会错疑为死机，存完了到所指定目录将图片连起来就是一组动作的回放。但我们要这一堆图何用，不是你预期的动态效果是否有点失望？别急，这时你还需要另外一种工具，如ZAPA公司自己的MICROSITE或者常用的GIF CONSTRUCTION SET，将每一帧图置入并形成动态GIF 89A动画就不是什么难事了，这算题外话，自己摸索吧。至于Export到VRML 2.0只要你装了IE4就能试试特效的好处。顺便说一句，这个软件的HELP十分完善精美，以HTML方式存在，不可不看，另外对机器的要求也不低，P166以下的机器我看就算了吧。

也许有人会说这不过是个有趣的玩意罢了，能派上多大的实际用场？我来提供几个理由，你不需要有3D MAX或SOFT IMAGE的专业素质就可以制作线上主持人、广告品牌行销代表、公司吉祥物、公众偶像或者干脆就是YOU——与众不同的你。

<文中提及的Character Builder收录于popsoft CD 99年1月号A盘\media\charbud\>

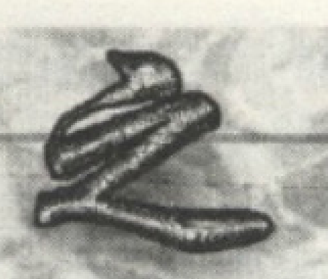
北京 明灭











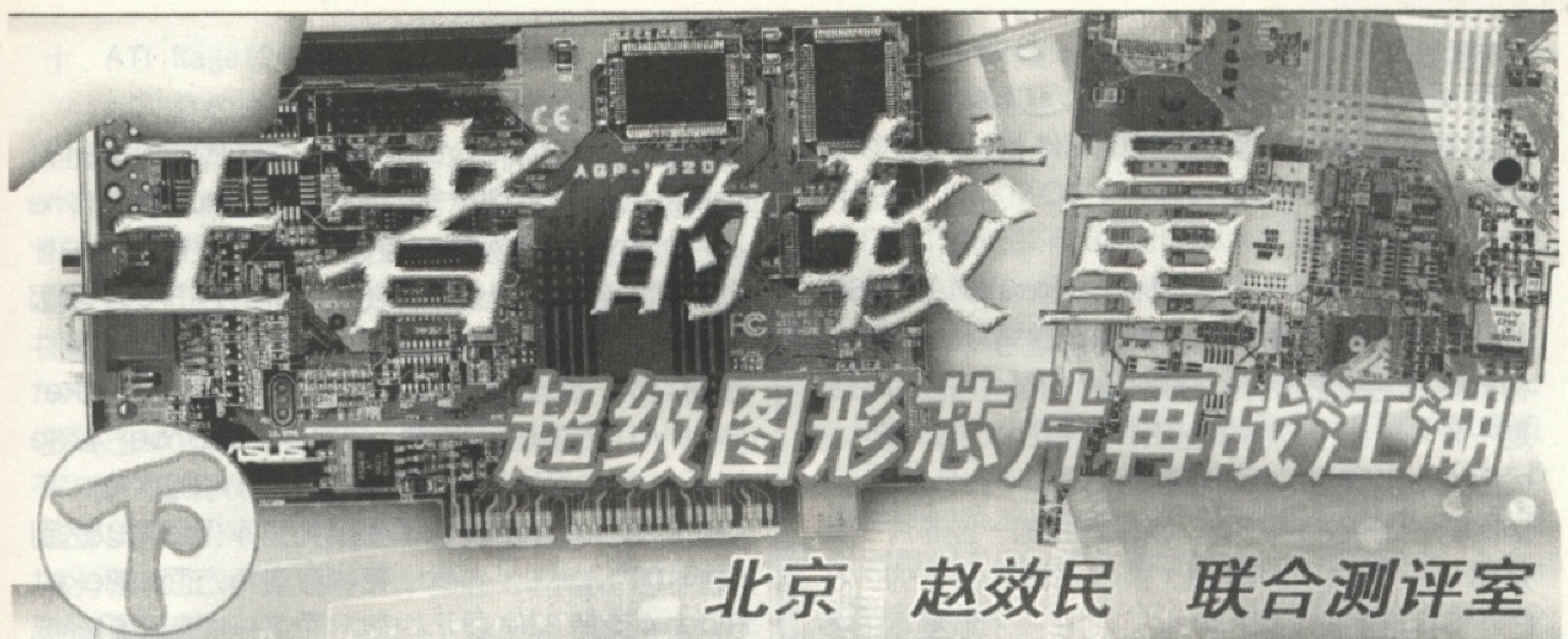


本次给大家介绍一款由国内电脑爱好者余民编写的文本阅读软件。可能是因为职业的关系，我对此类软件比较关注，而这个软件最初吸引我的地方是因为它具有文本预览功能。在我们这些小编的文件夹中往往都存放着十几个甚至几十个文本，一段时间未曾翻看以后，要想从中挑选出自己需要的文件，是一件非常繁琐的事情，而ReadBook可以在选择打开文件的时候在对话框的下端对该文本进行预览，使我挑选文件感到十分的方便。

最近，ReadBook升级到了1.0版本。新增的修改功能可以说是其又一个亮点。因为对于很多人来说，方便地找到一个文件并进行浏览，绝不是最终的目的，就算是纯粹为阅读文本，也常常希望能将文件中的错别字或乱码进行必要的修正。具有这样功能，在同类软件中还是不多见的。因此修改功能的增加使其上了一个新的档次。其次，书签功能也是很有特色的一个方面。不仅可以设置多个书签，而且每个书签会自动记录下当前的行数和文字(也可自行设定名称)，非常方便。另外，ReadBook自身具有校验功能，用以抵御病毒的侵害。当程序文件本身被非法修改或被病毒感染时，会自动提出警告。加之，其简洁美观的界面、鼠标控制卷屏、智能分段、完善的热键功能以及对BIG5码和HTML文件的支持，可以看出作者细致的构思与严谨的制作态度。

当然，这款软件也并非无可挑剔。在打开文本时还仅仅限于一个文件，文本的修改还不能直接进行。如果作者能进一步修改，使其能兼有类似ACDSee那样浏览功能(多文件预览功能)和UltraEdit那样的编辑功能(同时打开多个文本、搜索替换及打印功能)的话，那么这将是一款具有很高商业价值的软件。也许我的要求有些过高了，但真心地希望余民朋友能不断增强该软件的功能，促进国产软件的发展。

＜文中提及的 Readbook 1.0 收录于 popsoft CD 99 年 1 月号 A 盘 \app\Readbook\＞



北京 赵效民 联合测评室

三、3Dfx 的 Voodoo Banshee 家族

除了以上介绍的家族外，还有一个已经登场但非常神秘的家族，它就是3Dfx于1998年6月推出的Voodoo Banshee。Voodoo Banshee是在Voodoo 2的基础上加入128位2D加速核心的全能芯片，支持AGP并配有250MHz的RAMDAC，支持最多16MB的SGRAM。3Dfx声称，Banshee的 3D性能较Voodoo 2提高了15%，而2D性能则可与当前最高水平相媲美。

3Dfx将尽快的推出支持AGP 2x的显示芯片，并且有可能使用0.25微米技术将时钟频率进一步的提升。而且，由于它是目前唯一支持Glide（3Dfx自己的3D API）的全能显示卡，所以在娱乐市场肯定有不小的优势，任何一个对手都不能忽视它的存在。由于Voodoo系列的成功而获得了众多的游戏厂商的支持，使得Voodoo系列有着较好的兼容性，此次Banshee继承了自Voodoo以来的这一良好兼容性。所以此次集成了2D和3D功能的Banshee将决定3Dfx未来的命运，相信3Dfx也决不会忽视这一点。

使用Banshee芯片的显卡也有很多，包括耕宇的大龙4000、致福的GVC GBA-500、创新的3D Blaster Banshee、丽台的WINFAST 3D S310、微星的MS-4427等，华硕和帝盟也会有使用Banshee芯片的产品上市。

四、nVIDIA 的 Riva-128ZX 家族

作为受到业界一致好评的Riva-128的改进产品，于1998年5月推出的Riva-128ZX对准了高端市场（使用Pentium II-300或以上的用户）。它与Riva-128最大的不同之处在于可使用的最大显存容量增大到8MB，可使用100MHz的SDRAM和SGRAM两种显存并改用AGP 2×工作方式。此外，nVIDIA还改良了其内部的SideBand方式，加大了处理大容量纹理时的频宽，同时还为Riva-128ZX配上了目前最高级的250MHz的RAMDAC。虽然从现在的资料上看，新的Riva-128ZX在对3D纹理处理上还是沿用一代的技术，但由于上述的改进其速度仍比Riva-128大约快了20%左右。

1. 华硕的 AGP-V3000ZX

从型号上就可以看出V3000ZX是在原来AGP-V3000（使用Riva 128芯片）的基础上改进过来的，由于使用了8片容量为1MB的SDRAM，所以板上显得较为拥挤。与V3000一样，V3000ZX也具有TV Out和Video In功能并可直接截取输入的视频讯息，非常适合家庭使用。在所配的软件方面则保持华硕中规中矩的作风，驱动程序安装方便，可自己调校的内容也比公版的驱动多不少，并且配有详细的使用说明书，随卡还附赠不少工具软件。

2. 丽台的 WinFast 3D S3500ZX

S3500ZX比V3000ZX晚了一个多月问世，也是其上一代产品S3500的改进型。它使用了4片容量为2MB的SGRAM，因而版面显得比3000ZX简洁一些。同时也具有视频输入与输出功能，但不能直接截取输入的图像，而且所采用的驱动程序是丽

台经过处理的并有 Win 95 和 Win 98 两个版本，功能与 V3000ZX 的差不多。此外，S3500ZX 还附赠用于 3D 网页制作、录像剪接的软件和 VDOLive 及 IE4。

五、Videologic Power VR Second Generation (PVRSG)

Videologic 是第一家声明有可与 Voodoo 2 相抗衡产品的显示芯片制造公司。传言 Highlander 是一款有着出色的图象品质并具有让人难以置信的优良性能的显示芯片，它的命名象 Videologic 公司推出的 PCX2、PVRSG 以及其它的一些芯片一样是用 Infinite planes 技术名词来命名的。在 PVRSG 之前的 Videologic 芯片在一个最基本的多边形处理上都要用一段很复杂并且烦琐的程序来进行重新解译，因此每个运用到多边形处理的游戏都要进行解译这一环节，当然由于以上原因使得该芯片在性能上大打折扣。现在，Videologic 公司的芯片，例如最新的 PVRSG 已经把上述的那一复杂的解译运算集成到了芯片之中，使得新的芯片在性能方面有了较大的提高。本次 PVRSG 的像素填充速率已经超过了 Voodoo 2，并且它的出众的画面质量在同价位的芯片中也是从未见到过的。正是由于 PVRSG 良好的性能及较低廉的价位使得 SEGA 公司决定将 PVRSG 用于其下一代的家庭娱乐用游戏机 Dreamcast 上。在图象表现方面，PVRSG 不但支持了诸多的 3D 特殊显示效果而且运用了 32-Bit Z-buffer，相信它一定能满足您对图象质量上的各种要求。

六、Silicon Reality TAZ-3D

作为 Silicon Reality 公司的第一款图形加速芯片的 TAZ-3D，其最早的设计基础甚至可以追溯到 1982 年。本款芯片的设计眼光十分出色，它支持了许多有趣的和在此之前从未使用过的特殊显示效果。例如三线过滤贴图、9-Bit 的数模转换、强大的 Gamma 校正功能和真 32-Bit 的渲染处理。并且 TAZ-3D 还支持 Three fog tables 特效，可以更好的表现出多种与众不同的雾化效果。虽然在综合性能上 TAZ-3D 与 PVRSG 及 MGA-G200 等芯片还有一些差距，但就其每块芯片的制造成本才仅仅只有 15 美元而论，TAZ-3D 可以算是一款较为经济的芯片了。

七、Number Nine Ticket to Ride 4

Number Nine 公司的芯片一直都略贵于其他几个同 Voodoo 系列竞争公司的芯片。Number Nine 芯片的性能一直还是不错的，但是谁又能知道为什么他们的芯片总是比别人的要贵呢？由于这个原因使得他们的芯片还从未真正的用于 3D 游戏的硬件加速之中。此次 Number Nine 公司决定在 Ticket Ride 4 中改变这一现状，但是由于 Number Nine 过于小气的设计可能会降低这款芯片的性能。不过，据猜测这款芯片的像素填充速率仍然可以达到大约 100 Mpixels/sec。在内存支持方面：Ticket Ride 4 支持 32M 显示内存，而这一点似乎已经成为了芯片制造商们的一种趋势了。32M 的显存已经足够显示任何 3D 游戏的画面及高分辨率了，并且可以为诸如 CAD/CAM 等软件提供更多的纹理储存空间。希望他们下一带产品能具有更好一些的性能价格比。

八、Stellar Semiconductor VelaTX

Stellar Semiconductor 公司对您来说也许很陌生，毕竟这家公司才成立了 5 年，Stellar Semiconductor（星状半导体）这个名字是否也比较有趣呢？VelaTX 是 Stellar Semiconductor 公司对 3D 图形加速芯片的第一次尝试，这款芯片应用了很多他们特有的先进技术（例如：ZeroZ 技术、2.5M 的纹理内存），这些技术使得这块芯片有着非常快的速度。Pixelsquirt 技术可以使处理器更好、更快地处理方方面面的信息，加快图形渲染的速度。

九、ARK Tiger 3D

ARK (Advanced Rendering Kernel) 是一个相对来说较为陌生的公司，他成立于 1993 年。本次 ARK 公司推出的 Tiger 3D 是一款性能类似于 Videologic 公司的 PVRSG 的 3D 图形加速芯片，本款芯片应用了全过程真彩渲染技术，虽然不支持纹理压缩，但价格却十分便宜。即便如此，作为一款第二代的 3D 图形加速芯片，它的性能也显得略低了一点。

十、ATI Rage128 VR/GL

ATI公司是两家最早在其产品中加入3D加速功能的图形加速卡生产厂商之一。与S3不同的是，ATI公司一直致力于完善其产品的3D功能。虽然他们以前的产品还不能被算为最好的3D加速产品，但此次ATI公司所推出的Rage128 VR/GL将成为这一领域顶级产品的有力竞争者。Rage128 VR/GL的像素填充速率高达200 Mpps，这一速度要高出Voodoo 2许多，同时也支持在一个时钟频率内完成两次材质贴图处理。Rage128作为第二个能够支持32M显示内存的产品使其能够更好地满足高分辨率及3D游戏要求，当然ATI公司也不会放弃长期以来所占有的OEM市场。

十一、3D Labs Permedia 3

3D labs公司原本是一家专业芯片的设计、生产厂商，其产品有Glint系列等。在3D labs为工作站设计有关Open GL加速的Permedia时，3D labs公司同时制定了进军PC主流3D加速芯片市场的计划。从此Permedia 2开始转向一款为游戏设计的3D加速芯片，例如Creative Labs就有产品使用Permedia 2芯片。但由于前两代产品在3D性能上都不是十分的理想，于是3D Labs开始着手开发Permedia 3，Permedia 3和RIVA TNT以及Voodoo 2类似，都能在一个时钟周期内完成两种材质处理，并且是第一块可以在同一个时钟周期内完成块状纹理映射及平面纹理映射的芯片。如果说这么出色的一块芯片在市场上都不能获得成功的话，那么它的毛病就一定在市场推广上了。使用Permedia 3芯片的丽台WINFAST 3D L300即将面市，相信其它大公司也很快会有使用该芯片的显卡出现。

（上接27页）

威盛于1998年5月11日发表的Slot 1芯片组名为Apollo Pro，在原来Apollo P6的基础上经过大量改进而成，是与440BX同级的产品。由于在研制Apollo P6的时候，威盛得到了部分Intel有关440FX芯片组的技术授权，因此威盛声称Apollo Pro是兼容性最好的另类Slot 1芯片组，并且所采用的技术要不是自己开发的，要不就是经合法授权获得的，总之是没有侵犯Intel的专利。

Apollo Pro北桥芯片的标准编号目前是VT82C691，采用492针BGA封装，布线宽度0.35微米，工作电压3.5V。南桥芯片目前有两个选择，一个是Apollo MVP3的南桥芯片VT82C586B，采用208针PQFP封装。另一个则是新研制的VT82C596，采用328针BGA封装。虽然在主板样品中，Apollo Pro仍使用VT82C586B，但威盛表示今后正式投向市场时，将全部改用VT82C596，而且Apollo MVP3的南桥芯片也将更换为此芯片。VT82C596相对于VT82C586B最大的改进就是支持昆腾（Quantum）推出的新一代Ultra ATA/66硬盘接口技术。此外，VT82C596还加入了一系列针对笔记本电脑的能源管理技术，如POS、STR（Suspend To RAM）、STD（Suspend To Disk）等，从而有助于Apollo Pro打入便携领域。总体上讲，Apollo Pro除了只支持1个CPU外其他的能力与440BX基本相同，可提供66/100双外频；支持AGP1.0和PCI 2.1规范；支持符合PC98标准的ACPI能源管理；支持1个AGP、5个PCI、3个ISA和4条DIMM，最高内存容量为1G。在内存类型方面，除了支持PC100 SDRAM外，据说还可使用最新的DDR SDRAM。并且可以选择CPU/AGP/PCI同步或非同步工作方式，也就是说即使是不支持100外频的内存，也能在100外频下工作（将内存工作频率定为非同步的66MHz）。

目前，Apollo Pro的每万枚批发单价为39美元，与440EX相当，但所提供的性能则是后者无法比拟的。在台北Computex'98展览会上，威盛展出了Apollo Pro的主板样品并在展台上标有COMPAQ Named的字样，似乎想提醒大家其与COMPAQ公司的亲密关系。演示中，Apollo Pro主板表现出了与440BX主板相似的性能，而且Apollo Pro芯片组在目前的另类Slot 1主板中的采用率已达到80%，可以说它是目前最好的另类Slot 1芯片组，也被业内人士称为“对440BX最具威胁的产品”。

威盛对Apollo Pro的改进更是迅速。1998年9月在VT82C691的基础上推出了优化、改良后的北桥芯片VT82C692BX，针脚数与工作电压虽然没有变化，但性能比前者有了很大提高，测试成绩与440BX主板更为接近。1998年10月以后出厂的Apollo Pro芯片组一般都改用VT82C692（俗称Apollo Pro+或Apollo Pro 692BX），请大家在选购时注意识别。

在我的印象中，即使是较早的Pentium Pro时代，也很少见到使用非Intel芯片组的P6主板。其实并不是没有，那时的威盛公司（VIA）就曾生产出自己的Socket 8芯片组Apollo P6，它相当于那时的Intel 440FX。不过由于没有形成市场，产量十分有限。1997年，Intel又独自开发了Slot 1平台与当前流行的Pentium II处理器配合，通过更为完整的专利保护将以往的跟随厂商拒之门外。而且即使是在Socket 7市场，凭借着430TX出众的综合性能，Intel也将威盛、扬智（ALi）、矽统（SiS）三大芯片组厂商逼得喘不过气来。1997年中，Intel认为Socket 7大势已去便将这个市场拱手相让，转而全力发展Slot 1平台。1998年4月，Intel又发表了440BX与440EX芯片组，前者在440LX的基础上加入了100外频，后者则与Celeron处理器一道征战中、低价位市场。那时谁都同意这样的说法：Slot 1就是Intel的天下。

但是到了1998年5月，这个说法似乎不那么坚定了。首先是矽统与威盛分别于5月6日和5月11日正式公布了自己的Slot 1芯片组，5月下旬扬智也发表了自己的Slot 1芯片组，而且它们都是与440BX或440EX同级的产品，这令Intel与世人都大吃一惊。1998年8月，台湾的主板厂商明致（PC Chips）率先推出了使用矽统芯片组的Slot 1主板，之后磐英（Epox）、建邦（Tekram）、大众（FIC）、精英（ECS）等大厂商也都推出了使用威盛或扬智芯片组的Slot 1主板。由于以前Slot 1主板一直都使用Intel的芯片组，因此人们就将这类主板起了个名字叫“另类Slot 1主板”。然而，无论从上市速度和生产规模来看，这次针对Intel的“反击”都是空前的，并且有望发展成一支不可忽视的力量与“纯种Slot 1主板”争夺市场。因此，另类Slot 1主板已成为近期PC-DIY用户中的焦点话题。



昔日的失误成全今日的对手

要想全面了解另类Slot 1主板还得先从另类Slot 1芯片组说起，这也是“另类”一词的根本由来，是与“纯种Slot 1主板”的最大区别。从前文可知，和上次推出100外频Socket 7芯片组而让Intel大伤脑筋一样，这次的“罪魁祸首”仍是台湾的三个厂商：威盛、扬智与矽统。其实，在Slot 1主板还没有正式推出之前，他们就已经开始或准备研制用于它的芯片组。但鉴于专利的限制，在很多方面他们都得另寻其道。要使用不同于Intel的技术或方法来达到相同的目的，你可以想象其中的难度，因此进展十分缓慢。另外，在Socket 7市场，他们也被Intel的三个手下430HX、430VX和430TX打得几乎没有还手之力，市场占有率的总和在最好时还不到20%。虽然没有象OPTi那样退出市场，但也一直是微利或亏损经营。那为什么这次在Slot 1市场的反击会如此迅速？其中一个原因还在于Intel自己，是它判断失误将Socket 7的活力低估了许多，而过早离开了Socket 7市场。但上述三家厂商则由于还没有Slot 1产品而只能继续开发新的Socket 7芯片组。它们在自己的产品中集成了AGP技术并提高了超频能力，全力配合AMD与Cyrix的新CPU，使430TX逐渐失去了自己的市场。这样，便给上述三家公司提供了宝贵的喘息机会，其中扬智的销售额增长了17.16%，威盛的增长速度高达144.16%，从而成为了97-98年度台湾增长幅度最大的资讯业公司之一。他们从此不用再为

Socket 7疲于奔命，因为这已是他们的天下并也因此可以抽出更多的精力、财力与物力开发Slot 1芯片组。事实上，开发的进度也是从这个时候开始加快。现在，加入100外频的Super 7主板迅速走红，配合100外频的Socket 7处理器，以优秀的性价比拉走了一大批向往Pentium II但财力有限的用户，它与另类Slot 1主板一道从低端和高端市场同时向Intel发起进攻。现在，Intel终于尝到了苦头，今年已经宣布要裁员3000人并表示要在99年重返Socket阵营，而这在以前是不可思议的。我想，如果Intel那时仍继续坚守Socket 7市场，进一步扼杀威盛、矽统与扬智的发展（因为Socket 7是他们当时唯一的生命线），到现在肯定就不会是这个局面了（虽然我喜欢这个局面）。当然，这些都是后话。

好啦，似乎有些跑题了。在介绍完大的背景后，下面就看看这三家公司推出的产品都是什么样的货色。

另类Slot 1主板芯片组

目前市场上共有5种另类Slot 1芯片组，它们是：矽统的5600/5595、5601/5595和620/5595，威盛的Apollo Pro以及扬智的Aladdin-Pro II。下面就以发表的次序逐一介绍。

矽统的5600/5595和5601/5595芯片组

1998年5月6日，矽统率先发表了5600/5595与5601/5595两套另类Slot 1芯片组，在另类Slot 1市场中取得了先机，5600/5595是相当于440BX的产品，5601/5595则以440EX为竞争目标。从编号上就可看出它们所使用的南桥芯片同为5595（208针 PQFP封装）。最大的区别就在于北桥芯片5600与5601。前者与440BX一样可提供66/100双外频，而后者的标准外频为66MHz。

从某种角度上讲，5600可以看成是SiS用于Socket 7的北桥芯片5591（533针BGA封装）的强化型，而5601则是5591的简化型，两者都采用0.35微米布线工艺制造，工作电压3.3V并同为487针BGA封装。在总体能力上，5600与5601也与各自的竞争对手差不多。5600最多支持1个AGP、3个ISA、4个PCI、3条DIMM，最高内存容量为1.5Gb并支持PC100 SDRAM。5601则支持1个AGP、2个ISA、3个PCI，2条DIMM，内存容量最大1G。在其他方面，这两套芯片组都支持AGP 1.0与PCI 2.1规范、支持Ultra ATA/33技术、支持符合PC98标准的ACPI能源管理，并且还内建系统监察功能，从而不需要主板另外加装LDCM芯片。在售价方面，每万颗批发单价5600/5595为29美元，5601/5595为19美元，440BX是59美元，而440EX则为38美元，可见矽统的产品在价格上占有很大的优势。

在新闻发布会上，矽统一方面介绍这两套芯片的具体性能，另一面着重讲解了所采用的基本技术。矽统声称，研制过程耗时两年之久，目的只有一个：不让自己的产品侵犯Intel的专利。为此，矽统还特意与一家国际性智慧财产法律事务所合作，确认5600/5595与5601/5595的三项主要技术特征GTL+（Slot 1的界面信号规格）、Bus Protocol（总线协议）和Core Logic（核心逻辑电路）并没有使用Intel的专利设计。其中在GTL+方面矽统开发了自己的专利技术，而在Bus Protocol方面，由于5600和5601都只支持1个处理器，因此与Intel的设计并不相同（包括440EX），至于Core Logic方面，矽统也宣称并未使用Intel的专利。矽统已经将上述两款芯片组的技术文件、应用线路资料交给Intel参考，看来矽统对自己的产品还是有很大信心的。

在1998年6月2日开幕的台北Computex'98展览会上，矽统展出了使用5600芯片组制造的Slot 1主板样品，受到了业内的普遍关注。在最近的性能测试中，它的表现也相当出色。而且，低廉的售价更是它攻占市场的一大法宝。但令人奇怪的是使用5601的主板样品一直没有露面，而且在矽统的网页上，5601的身影也是一瞬即逝。有人猜测可能矽统觉得其性价比不高而将其Cancel掉了，因此5601很可能不会有实际的产品出现。

威盛的Apollo Pro芯片组

威盛虽然是一家没有生产工厂的芯片设计和测试公司，但与以前的Cyrix一样具有雄厚的开发实力。它的Apollo VP3与Apollo MVP3芯片组在Socket 7市场上创下了辉煌的业绩，为威盛带来了丰厚利润的同时也得到了PC巨头COMPAQ的赏识。打开COMPAQ近来生产的Pentium级PC机，你就会发现主板芯片组大多是威盛的产品。这次威盛虽然不是第一个公布Slot 1芯片组，但保持了一贯的品质并有所创新，因此非常引人注目。

（下转25页）



IE4.0告密实录

江苏 战国

自推出以来，IE4.0凭借着强大的功能，尤其先天上与操作系统的百分之百兼容，受到了众多网友的欢迎。简化了的对文件、Web站点、应用程序以及电子邮件的管理，集成的用户界面。实际上，它让你的整个桌面变成了一个大的浏览器，在工具条、文件夹窗口都可以打开一个URL区，直接输入网址来访问WWW；可以将喜好的网址清单直接加在Start菜单中；还可以将正在访问的网页中的对象直接拖至桌面观看。

另外，IE4.0提供了不少捷径，只不过...您可能还没有发现罢了。下面，让我来泄密吧。

一、自动补全功能

其实，很多时候根本没有必要一个个字母地键入网址。"自动补全"功能会帮助您，实现它的方法是 单击"查看"菜单下的 "Internet选项"，选中 "高级" 选项卡，使 "浏览" 组的 "使用自动完成"生效(缺省即是如此)，然后你便可以使用如下捷径了：

1.快速移动光标。如果想在地址栏中快速移动光标，只需同时按住CTRL键，光标就能以分隔符为单位跳动，分隔符包括"\"、"."、";"、"?"、"+"等。

2.直达http://www.X.com网站。键入"X"后，按住CTRL键回车。

3.光标键上下查询。键入前半段网址，按上下光标键，可在地址栏中搜索到所有前半段与键入部分相同的网址。

4.查找本地文档。在资源管理器地址栏中键入"X"，配合上下光标键或者鼠标右键可快速找到以"X"开头的文件。

二、使用订阅功能。

上网要想省钱，首选之道是离线浏览。

IE4.0将在线与离线很好地统一到一起，其中"订阅"就是一种富有特色的离线阅读功能。利用IE4.0中的"订阅" 功能，可以实现 "脱机浏览"。用户使用这种方式可以对自己收藏夹中的站点(全部或部分)由IE定期检查站点内容是否更新，并可选择在站点内容更新时通知用户，或者选择自动下载到本地硬盘。当用户再次连接Internet时，IE就会按计划自动检查站点内容更新情况，而不用亲自访问站点，这样不仅可以节约大量的上网时间，同时对下载的 Web页内容可在闲暇时再阅读。还可随时动态感知站点内容的变化。一般来说预订站点不需要向该站点支付任何费用。

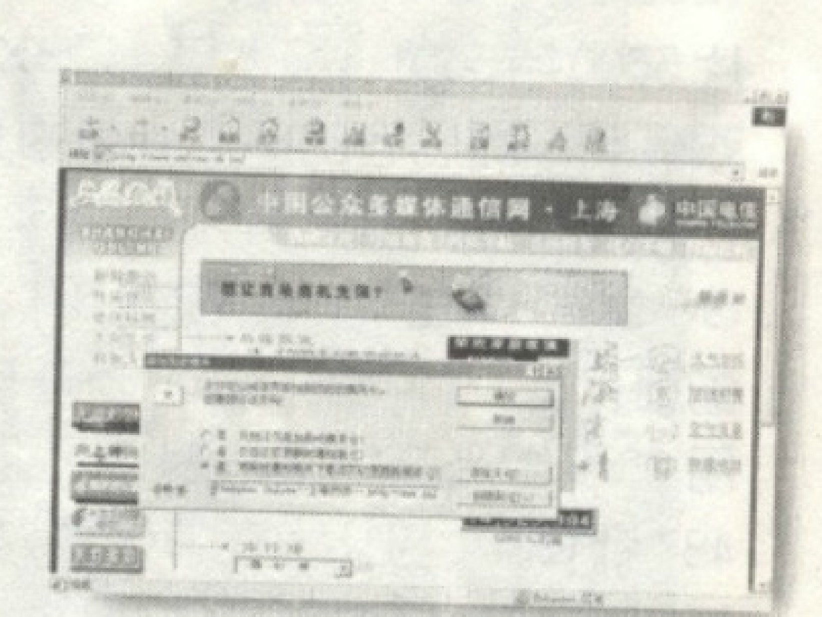
"订阅"有三种操作方式

1.在浏览时将当前网页加入收藏夹中。添加时，可选择订阅方式。

2.在任何窗口内，单击"收藏夹"菜单的"添加到收藏夹"，在对话框的地址栏填下想订阅的地址。

3.将桌面设为活动方式，打开桌面属性选中WEB选项卡，单击"添加"按钮，在对话框中填上要订阅的网址即可。该方式还能将页面作为一个活动窗口放在桌面上。

需要注意的是，切不可订阅之后便撒手不管，应经常对订阅的网页进行组织和管理，才能实现高效浏览。打开"收藏"菜单中的"管理预订内容"，可在Subscriptions窗口内完成网页更新、订阅计划变更等。订阅计划包括更新时间、更新内容等。通过指定下载的链接深度，可把整个网站的内容下传到硬盘。好啦，完成订阅后，你就可以随时用"收藏"按钮查看网页的更新情况了。



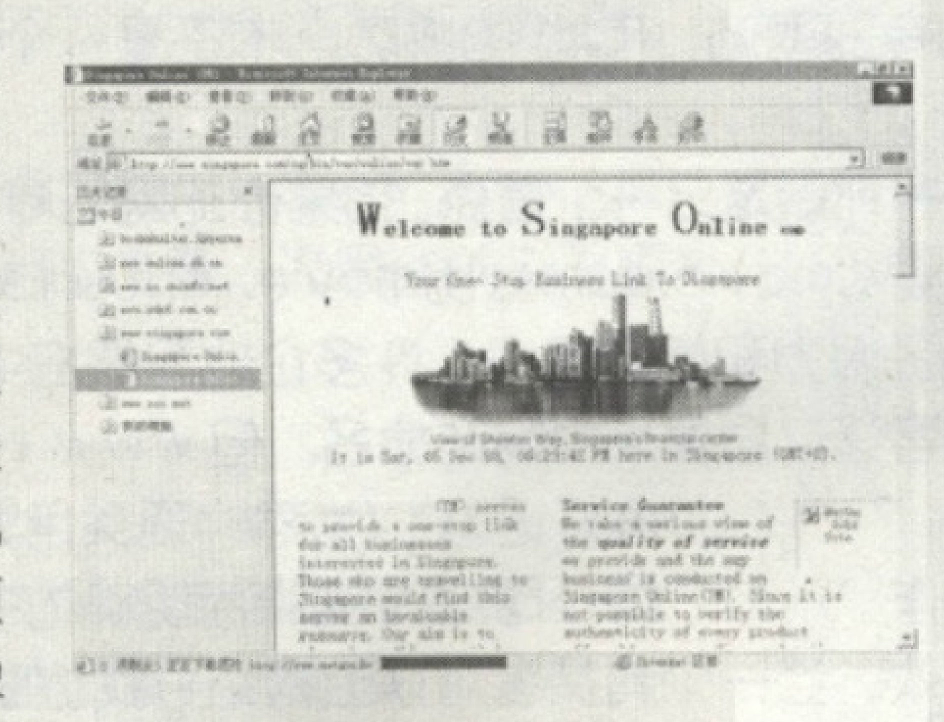
三、充分利用历史栏。

在IE4.0中，除了订阅，还可利用磁盘缓存中的临时网页库实现离线阅读，具体方法如下：

启动IE4.0之前，打开控制面板的 "Internet" 图标，在 "常规" 选项卡的"Internet临时文件"组单击"设置"。出现对话框后，设置尽量

大的"历史"网页储存空间。若磁盘空间已不多，可用"移动文件夹"按钮将临时网页保存在其它空间较多的路径下。返回"常规"选项卡，在"历史记录"组中更改网页保存日期，根据自己的需要任意设定。

完成设置后，在访问站点时，网页下载完毕后，不必阅读，而是继续转到其它页面。当所有欲读网页下载后。才断开链接，并单击标题栏上"历史"图标，在历史栏中，所有的历史网页按日期、网站、页面排列，选中欲读的网页名，即可在右窗口阅读了。这时请注意，并不是所有的"历史记录"中显示的网页都是可读的。就象其它超级链接一样，当鼠标变成手指状时才可读，否则，便需要进行实时链接。



四、利用快捷键。

或许您早已感觉，大多数情况下，鼠标轻击确实很方便，但有时候，用键盘来得更直接些，当鼠标还在一个个对话框中发楞时，快捷命令早已风过千山。

用IE4浏览网页时，要在一个新的浏览窗口中打开某个链接的最简便的方法是：按住 Shift 键的同时用鼠标单击该链接。

转到下一页：ALT + RIGHT ARROW；转到上一页：ALT + LEFT ARROW；

显示当前网页的快捷菜单：SHIFT + F10；

在各框架间向前移动：CTRL + TAB；在各框架间向后移动：SHIFT + CTRL + TAB；

向前翻页：UP ARROW；向后翻页：DOWN ARROW；

大幅向前翻页 PAGE UP；大幅向后翻页 PAGE DOWN；

移动到开头：HOME；移动到结尾：END；

刷新当前页：F5；

停止下载 Web 页：ESC；

转到新位置：CTRL + O；

打开新窗口：CTRL + N；

保存当前页：CTRL + S；

打印当前页或框：CTRL + P；

激活选定的链接 ENTER；

五、IE4.0提供了丰富的打印选择。

在"文件"菜单上，单击"打印"，可打印当前窗口；在目标框架内单击鼠标右键，再选择右键菜单中的"打印"，可打印当前框架。在打印时，还可更改网页外观。打开"文件"菜单中的"页面设置"，单击"页眉"，在每个"页眉"和"页脚"框中，使用变量指定要打印的信息，变量可以和文本组合使用（例如：页&p 共&P）。可使用的变量如下：

窗口标题 &w；网页地址(URL) &u；

短格式日期 &d；长格式日期 &D；

"控制面板"的"区域设置"指定格式的时间 &t；

24小时格式的时间 &T；

当前页码 &p；网页总数 &P；

居中(置后) &b；

右对齐(置后) &b&b；

单个&号&&；

六、进行搜索时的简便手段

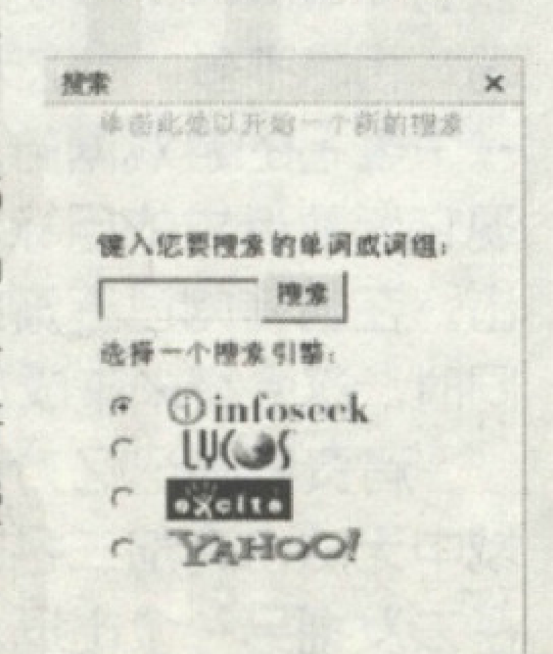
IE4.0将Yahoo、AltaVista等知名搜索引擎整合到了一起，不仅能即时更换搜索引擎，还避免了过去靠"后退"按钮返回结果页的麻烦，也可直观地在主窗口中浏览搜索到的网页。

1.常规搜索。单击"搜索"按钮，出现搜索栏后，在搜索引擎列表中选取一种，在搜索框中键入关键词，执行搜索，结果即显示在搜索栏里。

2.直接搜索。在地址栏中键入"Go"、"Find"或"?"，再在后面跟上要查找的单词或短语，IE4.0就会启动内定的搜索引擎，给出搜索结果。

3.网页内搜索。单击"编辑"下的"查找"，在对话框中键入关键词即可。

4.模糊网址搜索。打开"Internet 选项"，选中"高级"卡，在"URL失败时搜索"组下，使"一直搜索"和"自动扫描常规根域"有效。若键入了不存在的错误网址，IE4.0会给出相似的网址供选用。



5.网上寻人。在安装IE4.0后的WIN 95中，单击"开始"按钮，指向"查找"，选中"用户"。在"查看"列表中，选择目录服务器，键入待搜索用户的有关信息，单击"开始查找"。只要你的朋友上了网，申请过免费电子信箱，就有可能找到他(她)。

另外：编写自己的Web页面时，可以借助IE4中的一个基本且易于使用的小功能来检查你的HTML错误。你只要在浏览器中打开你编写的 Web页面，右击并选中关联菜单中的"属性"(Properties)选项，再单击"分析"(Analyze)按钮就知道了。

如何让网站热门

没有一个行业像因特网成长得如此迅速。以全球而言，网络人口的最新估计已突破1亿大关，而全世界的网站每天也以成千上万的速度在增加；投入这个市场的业者前赴后继，因特网上充斥了一夜致富的神话，但成功者却依然属于少数。究竟问题出在哪里？

建立一个网站很难吗？一点也不，因特网上到处可以发现免费的网页空间和网页编辑软件；任何人只要有兴趣，几乎可以在一两个月之内从一个对HTML毫无概念的新手一跃而成为一个网站的Web Master。可是想要成为一个热门并且赚钱的网站，只怕就不这么容易了。

问题的本身或许就是答案。在众多投入因特网这个新兴市场的业者中，有多少人曾经真正想过"消费者的需求？"市场上有一大堆的搜索引擎、一大堆的综合网站和一大堆不知所云的公司宣传网站，但是要找到所需的资料却依然须经过无数次的尝试。回头想想消费者吧，一个"有用"的网站不必具备所有的信息，但在消费者注重的产品或服务上却应该兼容并蓄：有人会到GameSpot的网站上去找留学信息吗？相信不多，但这无损GameSpot成为一个著名的游戏网站；一个好网站必须发现它所要诉求的目标客户群为何，全力出击。在因特网已逐渐成为一个庞大产业的同时，这会是未来成功的第一个重点。

消费者的记忆力有限，如果在一个领域中无法占有前三名的顺序，何不另辟蹊径去发掘另一个市场，并占有第一名的位置？如果自认在搜索引擎上无法与Yahoo、Excite、Lycos及Infoseek竞争的话，试试针对单项产品的专业搜索引擎如何？至少目前为止，因特网上并未出现相关的专业网站，ICQ的成功，不正是一个另辟蹊径的典范？

名称则是另一个重点。如果你的网站专门谈论电影，那么www.movie.com会比movie. entertainment.com来得有说服力和好记得多。许多企业习惯把中文的公司名称直接音译之后拿来为网站命名，但www.tongi.com会比www.7-11. com好记吗？(当然，现实世界中，并没有一家叫作"7-11"的公司)一个清晰而明确的名字比任何广告都有效。当一个消费者想联上网络寻找旅游信息时，难道www.travel.com不会是第一个闪入脑海的网址吗？除非你在现实生活的产品品牌已经广为人知，如Sony、Ford、Playboy...否则还是动动脑筋想个好名字吧，你会发现吸引消费者造访你的网站并不如想像中的困难！这么做的惟一风险是消费者可能不知道哪家公司才是网站的真正主人，但只要能带来人潮和收入，谁顾得了那么多？

好，现在你发现了一个消费者尚未被满足的需求，建立了一个针对这个需求的网站，也有了一个响亮的名字。接下来呢？在因特网发展初期，你所要做的只是随时把最新的资料加入你的网站里，想办法登录所有你能找到的搜索引擎，然后就可以看着你的访客计数器上的数字慢慢增加。但在因特网已经发展到如此规模的现在，单单这样是不够的。你必须利用一切可能的方式去让消费者知道你的网站存在。可以试着登广告、发新闻稿、寄广告信...甚至上各个BBS、聊天室、新闻论坛去宣传你的网站，不过请注意一件事：你的信息必须清楚、明确，不要有太多的夸张。只要你对自己的产品或服务有把握，放心，因特网上的消息是流传得很快的。

因特网虽然是一个新兴的市场，但是现实世界的行销方式却同样适用：定位、宣传、策略、焦点...因特网或许颠覆了传统获取信息的方式，但最终所要面对的仍然是人。去发掘消费者的需要并全力加以满足，他们会用相同的热情回报你。

想让你的网站热门吗？试试这些方法吧。

(请作者见文后速与本刊联系，以便奉致稿费)

Windows 98 修改秘诀

广东 蔡旋

注册表真的是很厉害，很多 Win98 不公开的设置，通常都能通过修改注册表而起作用。Win98 的注册表修改方法和 Win95 注册表修改方法是相同的，去年的“Win95 修改秘诀”和“Win95 修改秘诀（续）”在 Win98 下仍然适用，这回的 Win98 修改秘诀全部都是最新的了。

如果你还不懂得使用 regedit.exe，请看去年 2 月或 4 月的文章，这里我就不再重复了。

更快的光驱，更大的 Cache

现在的光驱都已经发展到40倍速了，但 Win98 的仍然只能设置到 4 倍速的光驱，不信请单击“控制面板”的“系统”，然后选择最后一个选项卡“性能”，单击“文件系统”，再选择第三个选项卡的“CD-ROM”，你就可以看到它的 Cache 到底有多大了。

想不想让你的快速光驱使用更大的 Cache 而跑得更快呢，不过这里设置的都是物理内存，所有内存在 32MB 以下的用户，请仔细考虑过才好，但对于 64MB 甚至 128MB 的用户，没有理由不改的吧。

打开进入到目录HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\FileSystem\CDFS，右边能看到“CacheSize”和“Prefetch”，如果你现在是使用 Win98 推荐的四倍速设置的话，它们的值应该是“0000026b”和“000000e4”，我们需要分开来修改这两个数值，我这里省略了计算方法，大家根据自己的需求来修改吧，修改完后需要重新启动。

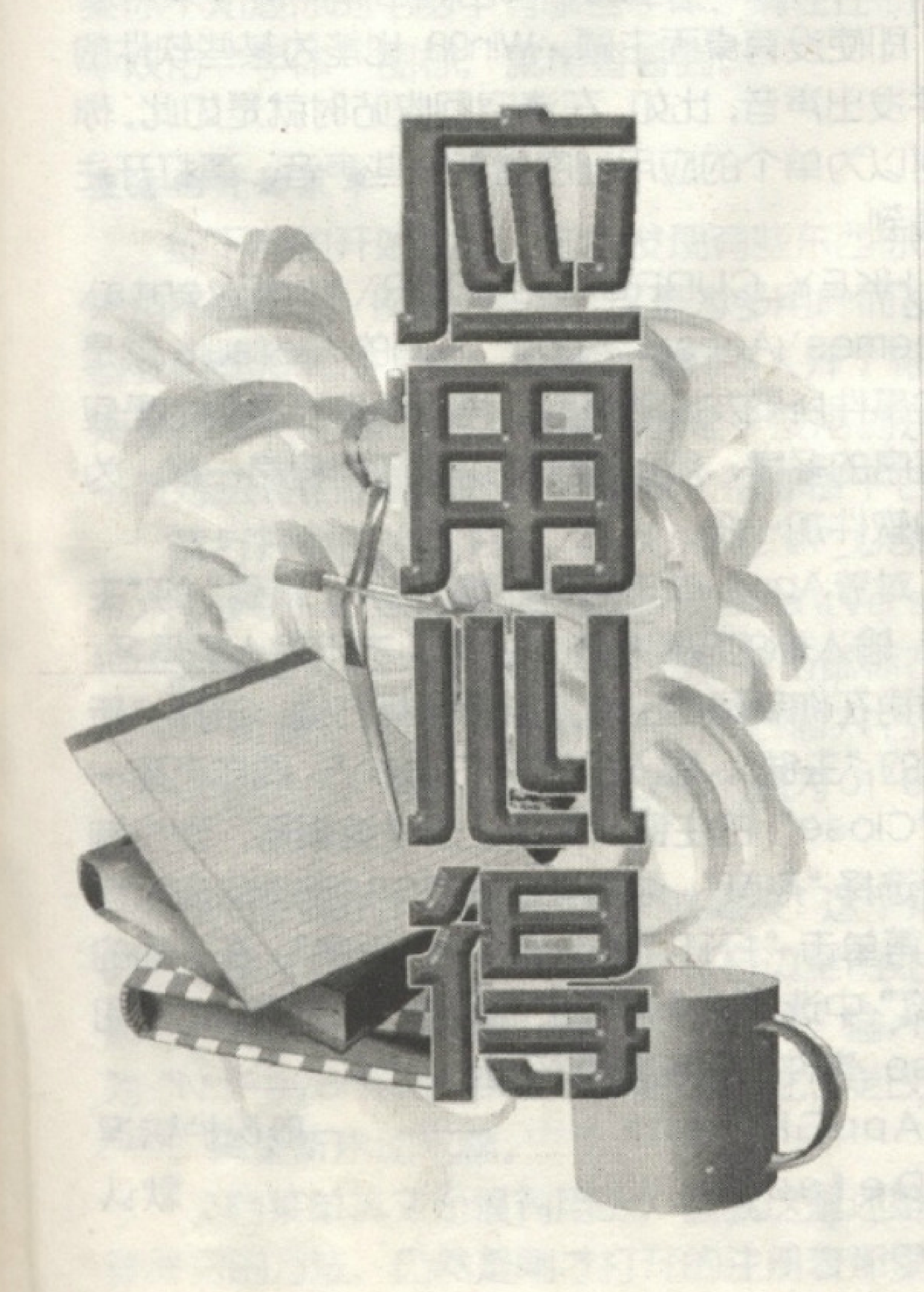
CacheSize	DWORD
默认	0000026b
适中	000004d6
更大	000009ac
Prefetch	DWORD
4x	000000e4
8x	000001c0
16x	00000380
24x	00000540
32x	00000700

想发挥修改后的效力，你必须使用32 位的CDFS 系统。请放心，Win98 默认就已经使用了，为了保险，看看系统是否使用32 位，象上面所说，到 Win98 设置光驱 Cache 的地方，再选择最后一个选项卡“疑难解答”，只要里面的32 位磁盘系统没有打上勾勾就是表示没有禁止 32 位。

控制你的注册表检查器

SCANREG.EXE 和SCANREGW.EXE 是Win98 新增的注册表检查器，它每天在启动 Win98 时会自动备份一个备份文件，其中包括 system.dat、user.dat、win.ini、system.ini，它们都是采用CAB 压缩格式存放，保存在 Win98 的 SYSBCKUP 目录中，大概每个文件会占用 500K 的空间。

不让注册表检查器在启动时检查和备份：打开 HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边你会看到“ScanRegistry”，它的值是“C:\Windows\Scanregw.exe /autorun”，把它删除；如果你只是不想备份，而又想它在启动时检查注册表，请用记事本打开 Win98 目录下的 SCANREG.INI，找到 Backup=1 这行，改为 Backup=0 就行了。



增加驱动程序的识别级别

Win98 能检查每个驱动程序的签证情况，但没有签证的驱动程序 Win98 也照装不误，而且也不提醒你，得到数字签证的驱动程序表示通过 Microsoft 测试，为了 Win98 的系统稳定，你可以让它只安装通过认证的驱动程序。

打开到 HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\DriverSigning，用鼠标双击右边的 Policy，修改它的第一个值为 01 或 02，01 代表 1 级，02 代表 2 级，1 级就是如果没有注册标志时仅仅提示你，但允许继续安装，2 级则绝不允许你安装没有认证的驱动程序。

IE4 的自动搜索

由于 Win98 已经结合了 IE4 在内，相信用 IE 上网的用户一定会越来越多，当你输入网页的地址时，即使只打 hotmail 几个字，IE4 也会自动找到真正的网页地址：www.hotmail.com，但不是所有的都这么灵验。其实这只是一种小伎俩，请用注册表编辑器打开到 HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Main\UrlTemplate，看看右边按顺序排列着一些中间插有 %s 字符的地址。增加方法是：在右边空白处单击鼠标右键，选择新建字符串，然后输入一个顺序号，再用鼠标双击新生成的，输入你想要的自动搜索网址的其它部分的字符，比如支持中国的域名是：www.%s.com.cn。

与注册表相关的目录和文件

不知道你是否遇见过，在删除某些文件目录，或更改名字时对 Win98 来说，这个文件或路径与注册表相关。真的是改变吗，别被它吓着你，只要你启动注册表编辑器，按下 Ctrl + F，输入文件或路径的名字让它寻找，或者也可到 HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\App Paths 下查找，看看 App Path 下面有没有你的东西在内，将它删除就不会再有这种事发生，但你必须清楚知道这个项目已经没用了。

传说中加快多媒体软件速度的修改方案

由于我并未能对这个方法做测试，所以实际结果是否如此不得而知，大家看着用吧。

据说这个修改能优化运行多媒体软件的文件系统，请使用注册表编辑器打开 HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\FileSystem，如果右边没有“ContigFileAllocSize”，请在右边空白处单击鼠标右键，选择“新建”的“DWORD”，输入名字为“ContigFileAllocSize”，再用鼠标双击它，修改它的值为“0x000001F4”，也就是十进制的 500，结束后要重新启动。

不会闪烁的光标

控制面板中那个设置光标闪烁的功能并不能完全禁止住光标闪烁，我这有另外一种方法，用注册表编辑器打开到 HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop，看看右边有没有“CursorBlinkRate”，如果没有请在右边空白处单击鼠标右键，选择“新建”的“字符串”，输入名字为“CursorBlinkRate”，再双击它，修改值为 -1，就 OK 了。

给你的软件增加声音

即使没有桌面主题，Win98 也能为某些软件的事件发出声音，比如，在清空回收站时就是如此。你还可以为单个的应用程序增加一些声音，请打开注册表到

HKEY_CURRENT_USER\AppEvents\Schemes\Apps，“Apps”下面的 .Default 就是每种事件所要发出的声音，再下面你能看到的是应用程序的名字，所以你要象这些应用程序一样，为你的软件加一个。

对着 Apps 单击鼠标右键，选择“新建”的“主键”，输入你的应用程序的名字，不用输入扩展名，然后再在你新建的主键上单击鼠标右键，选择“新建”的“主键”，输入名字为“Open”，同样再建一个“Close”的主键，关闭注册表编辑器，到控制面板选择“声音”，你就能在列表中找到你的应用程序，再单击“打开程序”和“关闭程序”，在下面的“浏览”中选择一个声音文件即可。除了有 Open 和 Close 事件，其它事件还有：

AppGPFault	一般保护错误
Default	默认

Maximize	最大化
MenuCommand	菜单命令
MenuPopup	下拉菜单
Minimize	最小化
RestoreDown	还原为小窗口
RestoreUp	还原为大窗口
SystemExclamation	感叹
SystemQuestion	问题

并不是所有的应用软件都支持所有的声音事件，而在低档机上使用声音，会影响系统的速度。

改变记事本的字体

记事本实在是太简单了，连字体都没得选择，没有办法，记事本就是记事本，但如果你想换掉记事本用来显示的字体，或许还有点希望。打开注册表到

HKEY_LOCAL_MACHINE\config\0001\Display\settings，修改右边一个名叫fixedfon.fon的值为你想要的字体的文件名，默认的字体是vgafix.fon，虽然理论上可以使用TTF字体，但最好还是选择以fon为扩展名的字体。如果你不知道你的电脑中有哪些字体，请在控制面板中双击“字体”图标，就能查看到。

整洁的开始菜单

按下你的开始菜单，你会发现有些东西你是从来也不会用的，例如：注销，这是为多用户而设计，但我们都没有的习惯：为每个用机的人开个帐号；如果你没有上网的话，收藏夹也是个没用的东西，一般方法是无法删除的，注册表会帮你摆平它们。

请打开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右边空白处单击鼠标右键，选择“新建”的“二进制值”，然后输入名字为“NoLogOff”，再双击它，修改它的值为01 00 00 00。

没有上网的人一定很讨厌“收藏夹”这个菜单，仍然是刚才打开的注册表那里，在右边空白处单击鼠标右键，选择“新建”的“DWORD”，输入名字为“NoFavoritesMenu”，然后双击它，更改值为“1”，再重新启动电脑。

文档菜单其实是很有用的，但我这里还是给出删除它的方法，仍然是刚才打开的注册表那里，在右边空白处用鼠标右键单击，选择“新建”的“二进制值”，输入名字“NoRecentDocsHistory”，再双击它，更改值为“01 00 00 00”，接着重新启动电脑就行了。

windows98 启动盘探密

湖北　叶子

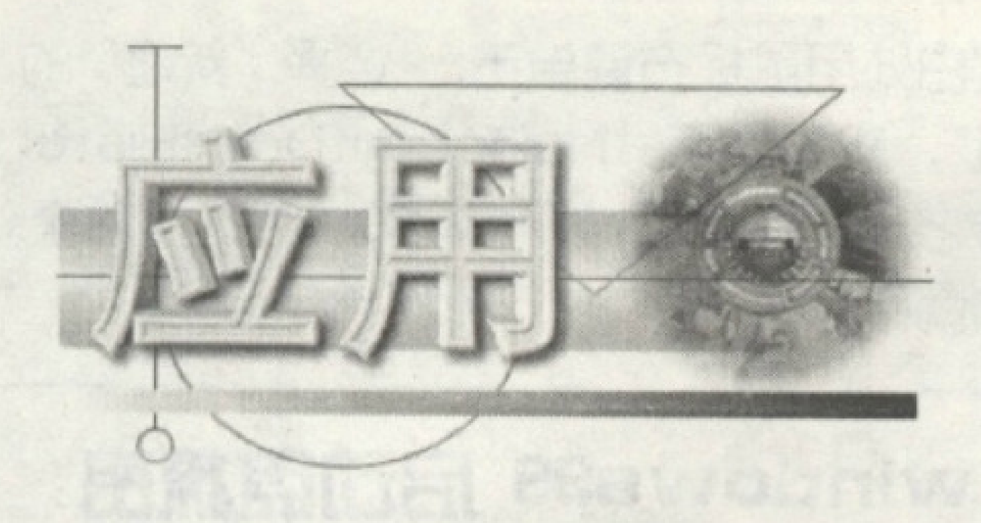
从今年9月1日Windows 98推出以来，相信很多的朋友已经用上了Windows 98了。Windows 98有很多新的特性，比如说支持AGP、不用重新启动就可以改变用户、壁纸可以拉伸等等，而且启动盘也和Windows 95有了很大的差别。

在Windows 98中启动盘作了很大的改动，它包括：多配置启动菜单、实模式CD—ROM支持、EBD.CAB文件、RAMDRIVE、Windows 98启动问题、启动盘上自带检测工具等。

该启动盘在启动时会出现一个多重配置菜单，让用户选择是否要CD—ROM支持，并在内存中开辟一块2M大小的空间作为仿真物理硬盘（因为其所有文件解压后1.44M的软盘存放不下），然后将压缩包ECB.CAB中的文件解压在仿真盘上。ECB.CAB文件含用系统检测工具、CD—ROM驱动程序、编辑工具等等。其CD—ROM驱动程序可以驱动大多数IDE和SCSI接口的光驱，但一些特殊的CD—ROM没法驱动，比如说接在声卡上的光驱、早期的 CD-ROM 驱动器（例如Mitsumi、Panasonic和Sony）等等，一些老的IDE控制器同样不能使用，如果是这样，就需要用户自己将光驱的驱动程序手动添加在启动盘里。

在启动盘中含有一个摘取文件到硬盘EXT命令与Extract.exe实用程序，很容易将Windows 98文件摘取到硬盘。可以用它恢复丢失或毁坏的文件。它的使用步骤为：用启动盘重新启动计算机，选择选项1，然后按ENTER。将Windows 98光盘插入驱动器，在MS-DOS命令提示符后面键入EXT，然后按ENTER。在提示后面输入Windows 98安装文件的位置、要抽取的文件位置和安放所抽取文件位置。

Windows 95的启动盘没法启动光驱造成笔者原先重装系统时，要自己做一张启动盘，现在Windows 98已经全部给你想到了，解决了一个大麻烦。



北京陈军问:

我最近安装了PHOTOSHOP 5.0,本来挺激动,但是一运行,发行以前安装的字体PHOTOSHOP 5.0根本不认,这是怎么回事？有没有解决的办法?

（1998年11月刊疑难求解）

浙江 HOMME 答:

运行setup.exe,出现“select country”对话框时,选择“ALL OTHER COUNTRIES”。在安装模式菜单中,不要选择Typical(典型)方式,而要选择CUSTOM(用户方式)安装,在安装内容选项中,必须选定CMAP项。另外,PHOTOSHOP 5.0已经推出了简体中文版,不再有这种问题了。

北京任鹏问:

每每看到好的网页时,我总是用Netscape的save as命令将其收录下来,可每当用open file in browser这个命令将其调出时,却总是只看见文字而看不见图片,现特向诸位请教一下如何才能将图片调出来。

北京魔狼王答:

主页是超文本格式,不同于DOC等文件包括图片,所以您的save命令不能将图片存下来。解决的方法一是一个个将图片存下来,一是使用GETRIGHT等工具将主页上的所有联接存下来。不过您要注意路径,并不是放在一个目录下就一定能显示的,因为编主页的人可能会将图片和超文本放在不同的目录下。



重庆 xiejia 问:

我近日购得二片EDO 16M内存,使用后无法启动Windows 95,并显示:“Windows did not finish loading on the previous attempt, choose safe mode. to start windows with a minimal set of drivers.”,选择安全模式后,又显示:“Error,Himem. sys has detected unreliable XMS memory at address 00101452 XMS drive not installed.”。之后用DOS启动,显示及运行均正常。拿到另外几台机器去试,一切均正常,包括WINDOWS 95。我的主板为Acer TX-II POWER (Aladdin IV+),请问是何故。

北京诸星答:

看来应该是主板和内存不兼容的问题,不过也可能是内存的插槽不太好。因为Windows 95对内存要求十分严格,而DOS则要求低一点。

广州赵粤平问:

我有一些问题,想请教于您:

1.在WIN97下,把一些光碟版游戏放入光驱后,屏幕变成蓝色,出现如下数据:

A fatal exception 0D has occurred at 0028: C0274CAB in VXD IFSMGR(04)+00005270.

The current application will be terminated.

*Press any key to terminate the current application.

*Press CTRL+ALT+DEL to restart windows and you will lost ……

按下任意键后,点击桌面上的游戏快捷方式,又可以继续玩。

2.在WIN97窗口下指向“解霸五”的快捷方式,鼠标变成箭头沙漏状,硬盘转动,但是没多久,鼠标又再变回箭头形状,硬盘停止转动,桌面上并没有出现“解霸五”的画面,接着死机。重新启动,在WIN97自检中,说WIN386.SPW 文件出错。进入WIN97,情况依旧。在此时,原本按桌面下部的“开始”,菜单没有弹出,再按一下,菜单才会弹出。

3.安装WIN97,WIN98时,不知何故,中途总是停止,回到DOS6.22状态,并在屏幕上出现如下三行数据:

Standard Mode: Fault in Ms-Dos Extender

EC=0006 CS=0053 IP=28F6 AX=0000 BX=0080 CX=2710 DX=0154

SI=24EC DI=0001 BP=4F28 DS=24EC ES=0EDC SS=0048 SP=4F10

这会否是硬件问题?

4.一些程序,是要SETUP安装的,装在D盘。在FORMAT了C盘,重装WIN97后,如果双击这些程序的快捷方式,仍然可以使用。这样做好不好,还是应该重新安装一次呢?

北京大米答:

有些问题不是自己亲自动手，很难发现真正的问题所在。根据您的情况大致有以下几种可能：

1．内存或主版存在质量问题或有冲突，造成Windows 97的随机错误。

2.有病毒存在，干扰Windows 97运行。

3.CPU过热，造成运行极不稳定。

其实Windows 9X出现错误时常提示什么“请联系供应商”之类绝对正确，但毫无用处的废话，用户凭它的提示根本无法解决问题。建议您先检查所有的接线和CPU风扇的电源，看看是否有虚接的情况。如果还不行就采用替换法将内存、CPU、主板等部件逐一换下，找出出问题的部件。其实大家乐于买兼任机，图的是个便宜，但前提是自己有能力维护。现在的个人电脑标志虽然是统一的，但经常出现各种莫名奇妙的冲突（而且有可能各部件全是好的），出来问题还得花钱请人维修。原装机虽然贵，但包括了售后服务，出现问题会有人帮你解决（某些不负责任的厂商除外）。

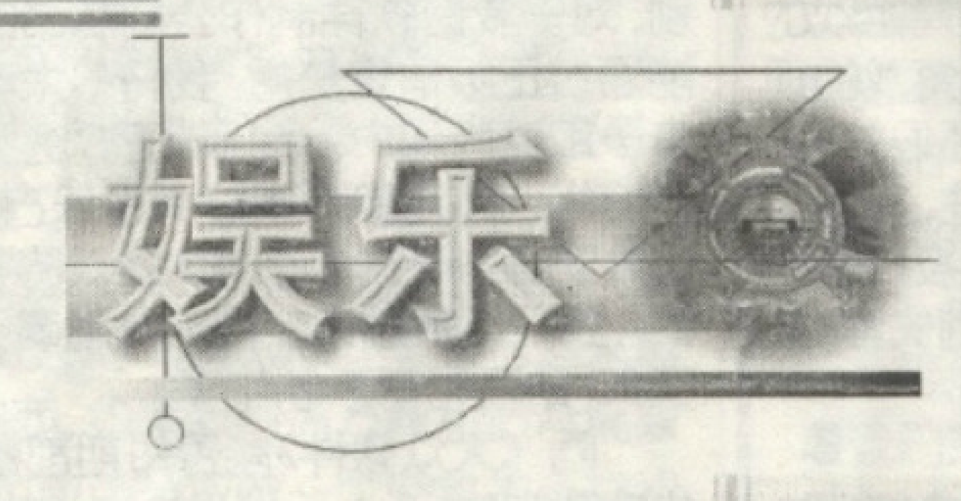
多数的大型应用程序在安装时不仅将自己还原到自己的目录，还会在Windows 9X中拷些东西，或者修改注册表什么的。建议重新安装，因为无法知道它们到底缺些什么。

海南mmxsh问：

我最近才用169(使用guest登录)上网产生一些疑问望给予答复：我在多处看到169用公共帐号上网免费，但给咨询处打电话竟说一分钟0.12元，不知为何？听说169不能上INTERNET，而我却能上YAHOO等站点，不知是否是本地提供了此项服务？

北京BASARA答：

169的服务标准各地不同，有的不收费、有的要收费，而且能否出国也不定。看来您本地的169虽然收费却能提供类似263的浏览完全INTERNET的功能。



北京TOOTOO问：

贵刊连续几期介绍《魔法门VI》，我以为是很好玩的东东，可是我玩不了。我的老宝贝PC是486/100、32M内存、S364V+的1M显卡，玩《魔法门VI》提示“执行了非法程序”云云。我根据《魔法门VI》目录下的下载提示下载了一个补丁，居然可以玩了，但是除了“开始、结束、储存”等几个系统按钮外，游戏中全是乱码！苦也！请教这是什么问题？

北京李朋答：

《魔法门VI》有英文、简体中文、繁体中文等多种版本，相互之间的升级程序无法通用，您的情况应该是使用了不同语种的升级程序。

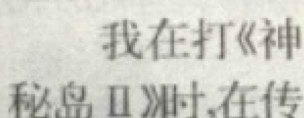
上海lusixin问：

小弟现有以下几个疑问想请教。

在《命令与征服》、《玩具兵大战》等游戏中都有一些片头和过场动画和景，不知是哪些文件，用哪些软件可以播放？

北京李朋答：

如果您仔细看一下文件，会发现有一些特别大的文件，那就是动画文件。不过这些动画为游戏公司制作的特殊格式，通用的媒体播放器无法播放，至少我现在还没有找到能播放它们的专用程序。

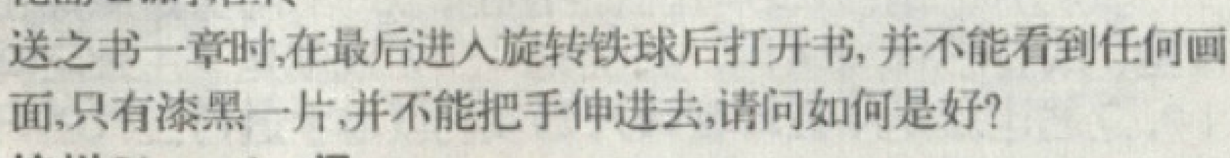


广州GIM问：

对于标有“3Dfx”的游戏，没有Voodoo卡一定不能玩吗？

北京风使答：

标有“3Dfx”的游戏表示支持3Dfx标准，不一定没有Voodoo就一定不能玩。实际上现在只有一两个游戏必须有Voodoo，多数标有“3Dfx”的游戏都同时支持大多数显示卡。



北京KELUO、老米问：

我在打《神秘岛Ⅱ》时，在传送之书一章时，在最后进入旋转铁球后打开书，并不能看到任何画面，只有漆黑一片，并不能把手伸进去，请问如何是好？

杭州Chxuefan问：

我近日玩智冠的《水浒外传》，当在景阳冈痛扁“御猫”后，无论如何也走不过景阳冈，真是急死我了。

北京玩家问：

我在玩《工人物语Ⅱ》金版时遇到以下几个问题：

1.各种兵营为何均只有一个士兵，如何增加兵营里的驻军？(我已有很多啤酒)

2.矿工、农夫均为有限的几个人，如何增加？以免出现有农场建好后无农夫或矿山无矿工的现象？

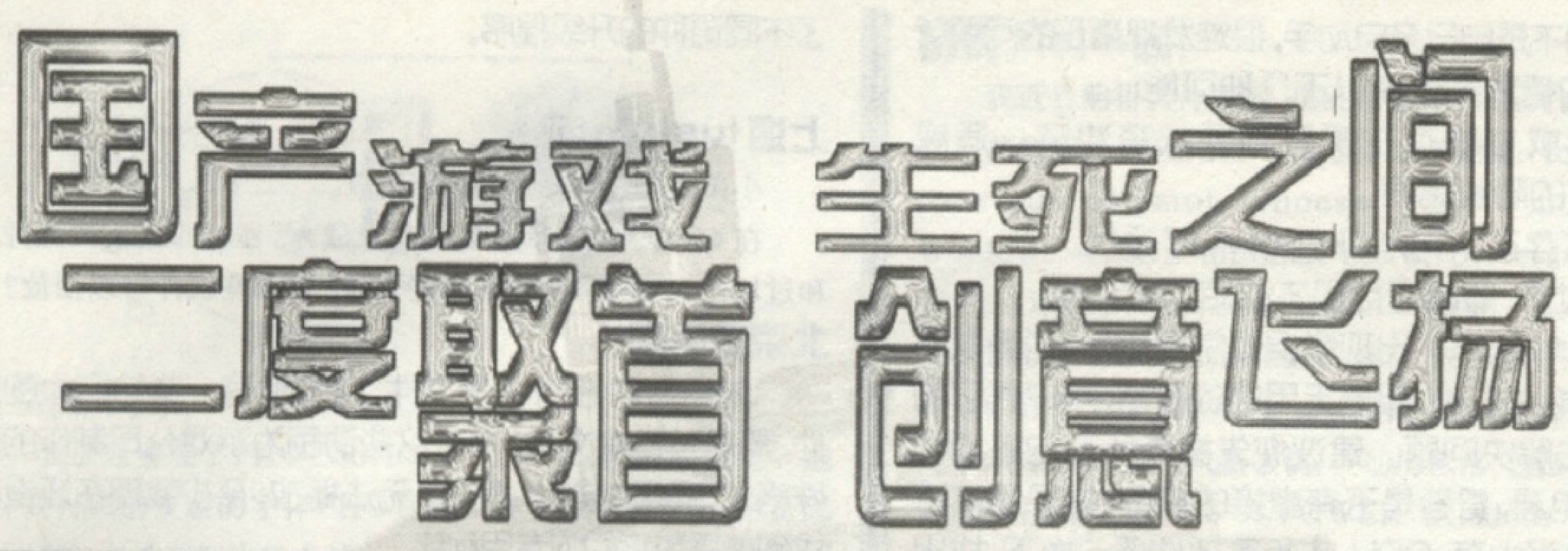
3.攻击时是否只能单挑？

云南彭晟问：

我是一位程序设计人员，最近在做软件时需要阴阳历的转换，能否告知哪里能找到阴阳历的转换算法？

北京eaglet问：

我买了一台TP-LINK的FM56K V.90Modem，使用的是Rockwell的芯片，包装及外壳上均标明支持V.90标准，实际为K56flex标准，但随机带的说明文件称可以通过软件升级到V.90。当我用随机带的Flashrom软件升级时，发现Flash-Load选项中主要有三种标准，分别为：V90 ITU Standard、K56 Transitional和NEW v.90，但厂家只提供了前两种的升级文件。当使用V90 ITU Standard时，显示接入速率为33600bps；使用K56Transitional时，显示接入速率在36000-44000bps之间。以上的三种V.90标准，哪一种是真正的V.90标准？用56K Modem接入Internet时，显示的接入速率通常在36000-40000bps之间是否正常？



——98国产游戏讨论会暨《生死之间II》上市庆祝大会

98年即将过去，99年即将来临，正值本年度最后一个国产游戏《生死之间II》上市一周，北京创意鹰翔科技发展有限公司、《大众软件》杂志社、晶合顺达计算机有限公司联合主办了'98国产游戏讨论会暨《生死之间II》上市庆祝大会。参加单位有:《家用电脑与游戏机》、《电脑爱好者》、《中国计算机报》、《电脑商情》、《电脑时空》、《软件世界》、目标软件（北京）公司、利方在线、联邦等单位的代表，200余名玩家代表和理工大学学生：大家就国产游戏软件的制作、发行、市场、政策环境、国内外的比较、国产游戏的前景等广泛的问题进行了讨论。

下面是我们本次大会部分代表的精彩发言。

《生死之间II》末日传说制作过程及公司情况（北京创意鹰翔科技发展有限公司总经理姚震）：

我们公司是今年2月正式注册的，公司的前身是鹰翔工作室，成立于96年4月，做的第一个游戏就是《生死之间I》，之后也就是从去年暑假开始我们就着手进行二代的开发，到今年年初，我们开始把原计划在三代中实现的一些想法提前在二代中实现。公司现有专职人员11人，2名程序、1名策划、6名美工及2名市场行政人员。

媒体的客观公正性与正确的舆论导向作用对国产游戏产生的影响（《大众软件》编辑部主任裘聿纲）：

没想到今天的场面这样大，11月初我们曾举办过一次关于国产游戏的讨论会，但那次感觉到参与的玩家过少了，总觉得有点缺憾。最近一段时间本刊发起了关于国产游戏的讨论后，收到不少反馈，总体感觉国内玩家对国产游戏的现状不太满意，有意见，有很多牢骚，但对这个产业还很关心，寄予很大希望。我们杂志对国产游戏也一直很关注，有些国产游戏在宣传中吹得太高，虚的太多，玩家期望值被钓得很高，而结果与期望值相差较大，当然会使玩家感到失望，实事求是还是媒体应该遵循的守则。

支持国产软件及目前国内游戏市场情况（晶合顺达计算机公司总经理张友利）：

国产游戏每年只有几种，但中国人的技术水平并不差，欧美有很多软件的开发人员都是华人，所以要坚信国产游戏一定会在国际上有一席之地。盗版的冲击是不容忽视，所以购买本身就是关注与支持。现在游戏制作公司资金不能收回，艰苦与收益不相匹配，面对如此情况，更应该给予支持，精神和物质上的更大关怀。

与会代表回答了玩家感兴趣的一些问题。

问：媒体给游戏打分的依据是什么？《生死这间II》多少分？

《大众软件》裘聿纲：本刊的游戏评测分为5个单项，根据游戏类型不同，其加权值不一样也不尽相同。目前对《生死之间II》测试还没有最终完成，初步评价表现不错，在目前的国产游戏中已经是非常好了。

《家用电脑与游戏机》梁华栋：对于即时战略游戏分为图像表现、音乐音效、创意、操控、策略性等，《生死之间II》整体表现不错，尤其是创意独特，总得分为88分。

问：面对盗版，是否考虑过加密？

创意鹰翔姚震：加密解决不了盗版问题，能加就能解，微软都解决不了，而且加密会加大成本。限制盗版只能依靠政府以及国人对国产软件的支持。

问：是否考虑将产品降价到15-30元？《风云》只卖25元，难道就没考虑成本问题吗？

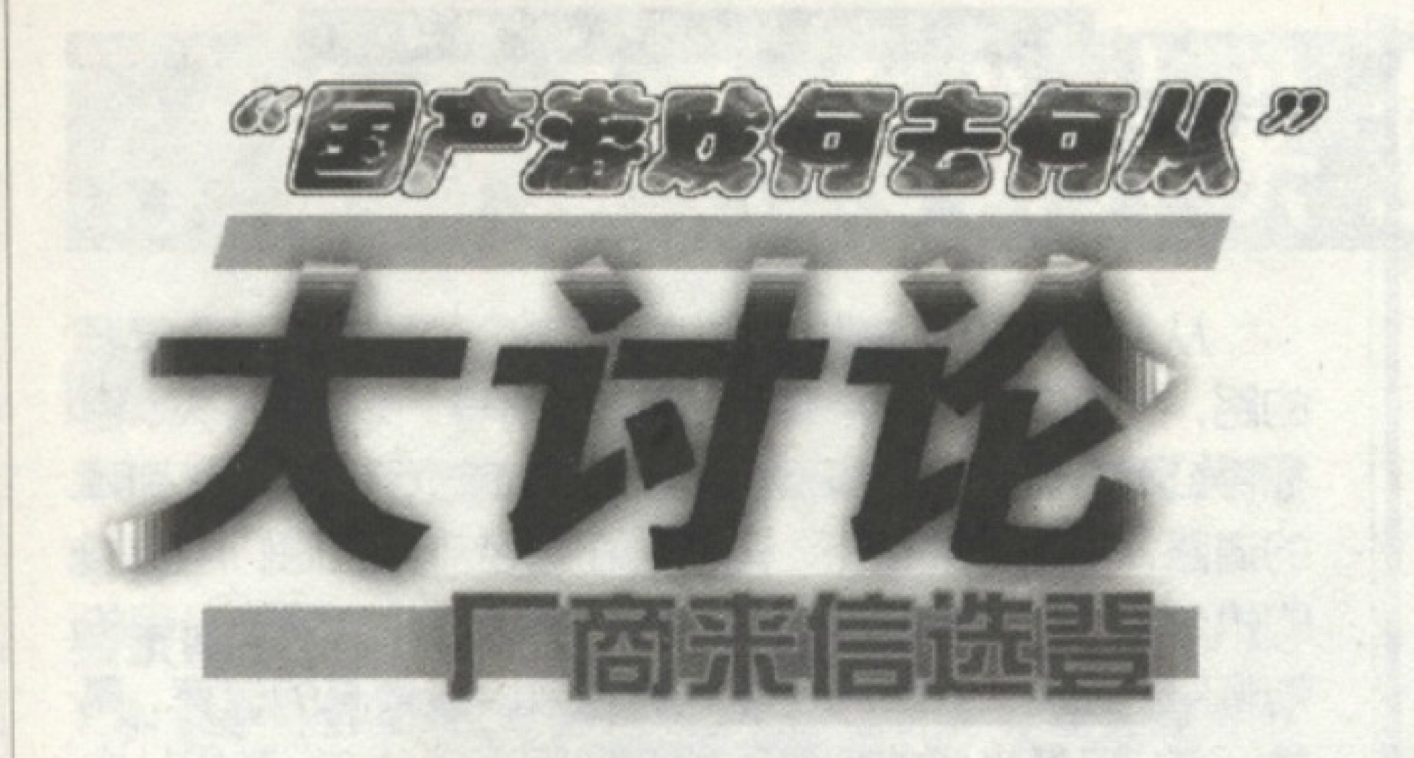
目标软件张淳：一个软件不仅是一个物理上的概念，它还包括很多开发人员漫长的工作和心血，正版与盗版做斗争，不能简单地依靠价格竞争，而要靠法规、政策。

创意鹰翔姚震：正版、盗版也许对于用户来讲区别并不大，而一个是正当购买，另一个是盗窃，其实它和盗窃别人的财务没什么分别，对于我们软件制作公司高昂的开发费用只能通过正版销售获得，我们不太可能靠低价格去争取盗版用户。《风云》正式的版本也不是这个价格，25元的版本没有音乐、没有动画，如果大家认为这些对于一个游戏的整体性毫无必要，我们作为制作公司倒是省事了，也不用研究3D动画和音乐制作了。

问：《大众软件》能否每期都赠送一个游戏的完整版？

《大众软件》裘聿纲：目前我们正在做这方面的考虑，不过以明年双CD19元的价格，我们是支付不起赠送游戏的版税的。

大会在热烈的气氛中结束了，但我们真切的希望，"以后开会不要再讨论国产游戏是否有前景的问题了"（创意鹰翔姚震语）。这一切就要靠我们共同的努力了！



(因版面原因以下文章均有删节。公司排名不分先后)

目标软件有限公司

扶正心中的天平 关于国产游戏若干话题之闲谈

赵剑平

做一个完整的玩家、作者

有时候想一想，能够成为当今时代的一个玩家真可谓三生有幸了。总是有很多的游戏可玩，总是有很多的媒体告诉玩家哪些游戏好玩，也总是有很多的机会可以让玩家对游戏指指点点，不论褒贬到何种程度都毋需担心会被卷入恼人的纠纷，而且，如果能挤出一点儿特色的话，玩家还可以在媒体上“涮”出来一些外快，这些事儿在其他领域恐怕是不好找的。不过，笔者逐渐地也意识到这个“上帝”并不是可以随随便便做的。笔者要求自己要尽量做到“公正、客观、历史、全面”地评价游戏。在当今中国消费者不甚成熟、其消费和观念主要靠媒体引导的情况下，作者和编者都应该意识到其言论的导向作用、时刻想到要对自己和别人负责。

面对国产游戏的现状，我们玩家在评论游戏的时候无论是尖锐似青锋出鞘还是委婉如娇女窥帘，我想，除了批评和表示失望之外还有许多建设性的工作可做，除了指出问题还需要指出解决问题的方法或者努力方向，泛泛而谈、空洞无物或者以偏概全、横加指责都是毫无实际意义的，当然也是作文所忌讳的。古人云：“吾日三省吾身”，多对自身加以检视和思省是有益的、值得提倡的。时代在飞速发展，从事各行各业工作的要求越来越高，笔者也越来越感觉到需要学习更多的东西，如果以后还方便和适合继续做游戏方面的作者的话，也应该争取做一个完整的玩家和作者。

三位一体的“供需关系环链”

怎样看待玩家、媒体（包括作者）和开发商之间的关系？笔者觉得三者的关系如同自然界生物系之间的关系，只不过这种关系没有“食物链”那么赤裸裸的血腥，而更多一些相互间的依存，三者的目的是一致的，因而可以称其为三位一体的“供需关系环链”，它与“食物链”的共同点就是都要遵守自然选择法则。为什么忽然讨论起这个本来不必讨论的问题来了？因为随着今年国产游戏开发商生存环境恶化和媒体所面临压力的加大、以及玩家的胃口变得越来越高，笔者觉得玩家、媒体和开发商都需要对三者的关系有一个清醒的认识，并且在一个共同的、正确的认识基础上达成更多的理解和支持，而不仅仅是非建设性的指责。

开发商亦当自强不息

笔者进入这个行业时间不长，但是对于一些现象多少也有一些感触。据业内的朋友反映，多年来开发商一直都在探索和思考这个行业的有关问题，但是问题是并没有一个有效的模式在运作。事实上，开发商的经营战略和企业文化理念、人员配套结构和综合素质、规范化的管理和全方位地协调操作等还未能切实落实等，可能都是重要的原因。对于开发商来说，各方面高水平人才的缺乏也是当务之急需要解决的问题。总之，怎样定位项目、开发市场、保证一个积极向上的稳定队伍和后备力量、降低开发成本、开发周期和拓宽一个高效低耗的销售渠道、怎样经营品牌形象、国内游戏开发商应该怎样走自己未来的发展道路等等问题，都需要国内的开发商们花一些时间精力去系统地考虑一下，并及时做出调整或者制定出应对策略。

笔者坚持认为："公正、客观、历史、全面"是历史唯物论和唯物辩证法的基本原则，也应该是我们考虑、处理各种问题的指导思想，所以对于国产游戏的有关问题应该如何处理，每个人都需要努力去扶正自己心中的天平。

北京创意鹰翔发展有限公司

中国玩家关心什么？

林广利

我公司最近开展了一个游戏演示版的免费赠送活动，反响还是不错的，至今已经收到了一万多封玩家的申请信，朋友们在信中很中肯地谈了很多看法，让我们看到了在广大玩家心目中最关心的是什么，虽然未必全面，但对我们的触动还是很大的。下面我们就来信中反映比较集中的问题总结一下，这些问题对我们今后工作的改进很有帮助，相信对其他国产游戏公司也有一定借鉴作用。

1. 关心“国产游戏”

这是我们突出感到的一个问题，很多朋友事实上是冲着我们是国内的游戏制作公司才倍加关注的，与其说是我们曾经有过一点小小的成绩，不如说是大家对国产游戏期望的一种寄托，这种期望与寄托使我们倍感沉重，让我们咬紧牙关，让我们坚强，任何时候都不能趴下，国产游戏尽管现在还有着许许多多不尽如人意的地方，可我们自己就是做国产游戏的，首先就要保证自己不要给她抹黑。

2. 关心游戏本身

如果我们打着国产游戏的大旗，用自己都看不上的产

品滥竽充数，那样只能是极大地伤害那些依然关心、期望的朋友们的心。游戏的创意、画面效果、游戏界面、可玩性都是玩家普遍较关心的问题，现在市面上的游戏非常多，有很多产品比较雷同，大家关心的是游戏的特点，也就说在你的游戏中有哪些能够给他们带来新鲜感的地方。画面效果、游戏界面都是在一个游戏中比较直观能看到的地方，很多时候，甚至大家最开始是由一个游戏的画面来判断质量好坏的，很多朋友提到了在广告中看到的游戏画面。再一个问题就是界面，可以看出很多朋友对是否有一个全中文的界面是比较在意的。对游戏的可玩性的关心是必然的，游戏毕竟是要‘玩’的嘛，这几乎也是国产游戏最薄弱的环节，因为单纯模仿作到形似是比较容易的，但要具有较高的可玩性，就不是一天两天的功夫了，国产游戏在这方面的确需要提高，我个人认为《生死之间》一代在这方面还是成功的，所以能有这么多的人现在还能想着它。

3. 关心配置要求

现在电脑技术日新月异，但大多数玩家的机器还是奔腾一级的，PII只有不到20%，内存大多是32M和16M的，许多最新的游戏玩不了，非常令人惋惜，我们这次就是针对这种情况，在游戏中增加了一些选项，让不同机器配置的玩家都各有所得。当然对机器配置的要求越高，游戏的制作环境越宽松，但还要考虑大多数玩家的具体情况。

4. 关心价格

大多数人称接受度在100元以下，也有一些希望在三四十元。我们的消费群大多是学生，手头不太富裕，这次我们把价格定在98元，比去年的128元降低了近30%，今后海外市场比较成功的话，力争下一个产品把价格再降低一些，其实，影响软件的价格因素主要是销量，可现在不论是多好的游戏想超过一万套的销量都是很难的，《风云》的经验是值得借鉴，但风险也是很大的，而且我个人是不太赞成以十几元的价格与盗版竞争的，那样的话，我们还做什么正版呢？

5. 关心制作过程

很多朋友的信中都希望介绍一下游戏是怎么制作出来的，其原因我也没太搞明白，难道他们都想将来做游戏吗？大概是爱屋及乌吧？但也从一个侧面体现出现在的玩家有极强的参与性。

6. 关心公司状况

我们今年更改了公司名称，许多朋友还不太了解，另外也是因为一些原有的知名公司相继‘转业’，大家心理上存在空白。哎，在国内做游戏真的很幸福，出名很容易。（当然，挨骂也很容易）

以上这些问题反映比较集中，有些我以前认为也是很重要的问题，比如包装、赠品、售后服务什么的，来信中基本都没有提到。《生死之间II》马上就要上市了，真心希望大家在看过之后，能提出更多的宝贵意见，今后我们将力争把游戏和市场工作作得更好，来回报广大玩家的厚爱。也希望所有的国内游戏制作公司都能越做越好。

北京新天地互动多媒体技术有限公司

我看国产游戏

曲洋

从最早的国产游戏至今，国产游戏已经走过了三年多的路，三年中金盘、吉耐斯、金山、前导、尚洋、逆火、目标等公司等国产游戏开发的先驱者都走过了一条充满荆棘的道路，有的已经倒下，有的仍在苦苦支撑，他们用他们的执着走出了一条光荣的荆棘路，中国游戏发展的光荣的荆棘路。在此，我们向这些先驱者致以最崇高的敬意。蓦然回首，这条光荣的荆棘路给我们留下了什么，我们从中可以得到什么教训，什么启示呢？

误区之一：要赢利一定要打入欧美和日本市场。首先，任何一个公司都要努力赢利，这是绝对正确的，因为利润是公司发展资金的主要来源。开发游戏软件的公司只有赢利才可能继续投资开发更多、更好的游戏。于是我们去开发了一些不属于中国人，也不是我们所擅长的机器人或是什么空战的游戏。这是选题上的一大失误。看看在全世界上获得成功的游戏，哪个游戏是由美国人制作的，在美国市场上失败，然而确能风靡世界的；哪个是由日本人制作的，在日本不流行却能获得全世界的认可的？中国人要是想开发出国际水准的产品，首先就一定先要让中国人喜欢，先在中国获得成功，然后再才可能走向世界。因为我们的游戏开发者都是中国人，中国人应该知道自己喜欢什么，但你很难猜到与我们文化背景差异巨大的欧美人的口味。所以中国人要开发出优秀的游戏一定要扎根于中国文化。而且在中国市场，只要国产游戏品质优良，定价合理，就一定会收回投资并获得赢利的。

误区之二：好游戏必须有精美的画面和出色的三维技术。游戏是互动性的娱乐，它的关键是可玩性，可玩性于画面的关系就是人的心灵和外表的关系。一个人的好坏取决于他（她）的心灵而不是外表，游戏的好坏也是取决于可玩性而不是画面。当然人需要一个整洁的外表，游戏也需要整洁的画面。好玩的游戏不一定要采用三维技术，想想风靡全国的《大航海时代II》和《美少女梦工场II》吧，都没有使用三维技术，然而国产游戏有哪个比这两个游戏好玩呢？

误区之三：忽视科学的管理。现在游戏产业已经远非当年作坊式的发展阶段，RICHARD GARRIOT已经不可能在他的车库里开发《创世纪IX》，SID MEIER也不可能单枪匹马地开发《半人马座ALPHA星》。开发一个游戏必须有严密的企划，市场调查，项目管理和测试作为产品品质的保证，国内的开发者一定要学习国外的先进的制作组管理经验，这样才能够做到事半功倍。

国产游戏只要走上正确的道路，这条路尽管荆棘，但一定通向一个灿烂辉煌的未来。在此我衷心的祝福我们的游戏开发者们。

第四届大众软件奖系列活动三

特等奖 PⅡ400电脑

游戏任务设计大赛

本活动由《大众软件》杂志社和Ubi Soft公司共同举办。

要求如下：

1.参赛者须用正版《魔法门VI》中的地图编辑器设计两个新地图：

·任意设计一个游戏地图；

·设计一个基于中国某城市的游戏地图。

2.投稿者不能抄袭、剽窃他人作品，作品版权归原作者所有，大众软件与Ubi Soft公司保留对所有参赛作品的编辑、删改、出版权利。

3.参赛作品须附上说明文件（TXT格式），在说明文件中要求有简单的创作说明，作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名等内容。投稿可用磁盘（PC格式）、CDR（PC格式）、MO（PC格式230M或640M标准）、电子函件（打成一个WINZIP压缩包）等方式寄来。所有来稿如不特别注明，无论录用与否都不再退回，请注意备份。

4.本活动举办时间从1999年1月1日起至1999年3月1日止，以邮戳标记或电子函件发出时间为准。预计于1999年3月下旬由Ubi Soft公司在京主办发奖仪式。

5.作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部　（邮编：100051）

电子函件地址：popsoft@netchina.com.cn。

本次比赛设：

特等奖一名，奖品为PⅡ400电脑一台（由大志公司提供赞助）；

一等奖二名，奖品为Ubi Soft游戏一套（从Ubi Soft公司在国内发行的游戏中任选3款）；

二等奖五名，奖品为Ubi Soft纪念手表一只；

三等奖十名，奖品为Ubi Soft游戏任选一款；

纪念奖一百名，奖品为Ubi Soft游戏体验光盘一张。

所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

获奖优秀作品将放置在《大众软件CD》上。

本次活动解释权归《大众软件》杂志社所有。

特等奖获得者需自行缴纳个人所得税。

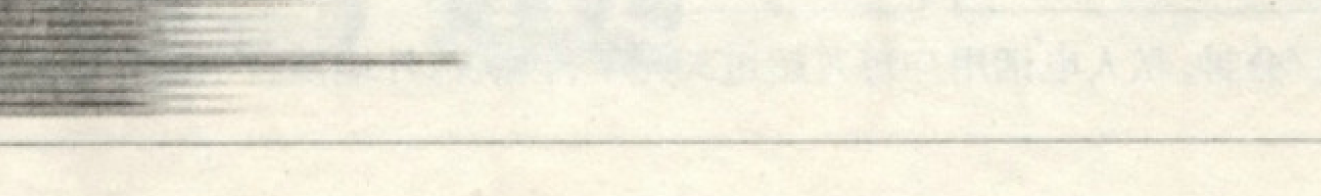
水晶精品屋

各位朋友大家好！

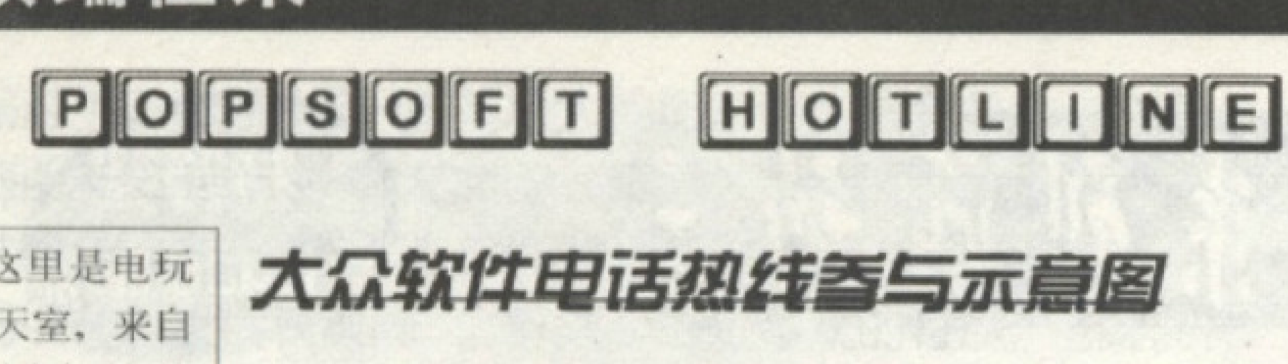
“水晶精品屋”快两个月没和大家见面了，应不少读者要求，今年的精品屋将不再加上眼花缭乱的底图并且有简单的评注。另外还望大家多多来稿，两个月的期待想是大家都攒了不少好作品，多多捧场啊！

关于“丽台杯封面设计大赛”这里还有几点补充，请大家看好。投稿方式可以兼容所有MAC格式磁盘，文件格式尽量用可以支持真彩的格式。文本请一定要存成纯文本格式，图片一定不要用自解压文件或EXE自动观看方式存储。另外请在信封背面注明“丽台杯”字样，以便和美术投稿区别。有信心获奖的作者在制作时一定要保存好模型及贴图或制作过程中的文档以便复赛时提供。另外作品一定要以2220x2421以上分辨率制作之后缩小成688x750寄来预览，因为凡是入围作品均要以成品图尺寸进行评比，当然您可以直接投稿成品图作品，我们这么做也只是为了能让没入围的作者节省一些邮资而已。

最后祝大家新年快乐！早拿大奖！



“水晶精品屋”屋主



大众软件电话热线参与示意图

拨通电话

010-26270000(60线)

播放语音

"欢迎进入大众软件电话热线，本热线由大众软件编辑部和乐之声工作小组联合主办。按1号键是游戏龙虎榜打榜专栏；按2号键进入电玩聊天室；按3是编辑部留言板；按4是玩家语音信箱。按5是广告咨询卡。"

按1号键 — 游戏龙虎榜打榜专栏

播放语音

"现在评选第X期游戏龙虎榜。
请输入您最喜爱的5个游戏的代码，输入完毕请按#键。"........
(开始输入5个游戏的代码，评选个数可少于5个。)
"您所选择的游戏是"..........
(报出选择的游戏代码)
请输入您的身份证号码……
(输入有效的身份证号码，判断身份证的唯一性和合法性。)
您已经成功地对游戏进行了评选，评选结果将和下期候选游戏一起刊登在大众软件杂志上。希望您能够成为本期的幸运读者。
(返回主菜单，不能再进入此项)

按2号键 — 电玩聊天室

播放语音

"这里是电玩聊天室，来自全国各地的PC GAME玩家可以在这里共同探讨游戏。如果要离开聊天室请按'#'。"

单人在线 — 听歌等待

播放语音

"聊天室现在没人，请先听一会儿音乐吧！"........(开始听音乐等待)

多人在线 — 接通会议

播放语音

"聊天室里现在有X人，分别来自（北京、上海……）"........开始与其他朋友交谈

按3号键 — 编辑部留言板

播放语音

"欢迎来到编辑部留言信箱，我们的工作得益于每一位热心读者的大力支持."
本栏目下设玩家留言板（热心读者在留言板上反馈对杂志的意见及建议）和编辑部公告栏（编辑部重要事件发布）；具体操作请按语音提示进行。
"感谢您对我们的关心，欢迎您常来！"

按4号键 — 玩家语音信箱

播放语音

"这里是玩家语音信箱，按1键收听信箱留言；按2键给其它玩家留言；按3键开设自己的语音信箱"

按1号键 — 收听信箱留言

播放语音

…请输入信箱号码…
…请输入信箱密码…
您的信箱中现在有X条留言
(信箱中没有新的留言)
……
播放留言及留言者的信箱号码

按2号键 — 给其它玩家留言

播放语音

…请输入对方的信箱号码…
…在听到'嘀'的一声后开始留言，留言完毕请按'*'…
请听一下您的留言，满意按1；重录按2。

按3号键 — 开设语音信箱

播放语音

…请记住：您的信箱号码是： XXX…
请输入您的个人6位密码，输入完毕请按'#'。
……
请记好，您的6位密码是XXXXXX，
以后就可以在聊天的过程中把这个号码告诉其他朋友，让他给你留言了。

按5号键 — 广告咨询卡

播放语音

"欢迎进入广告咨询卡栏目。如果你对大众软件杂志刊登的某个广告的详细资料感兴趣，请按以下提示输入自己的联系电话，以及该广告的索引。我们会帮助您获得该广告更多的相关资料。"

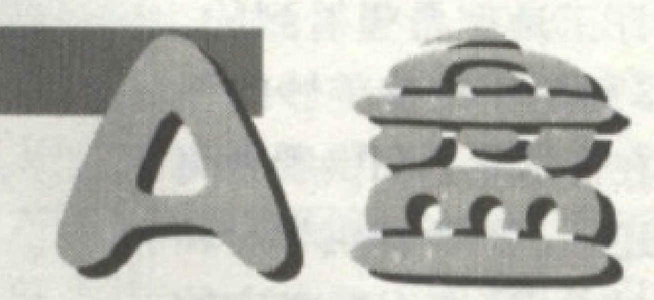
播放语音

…请输入您的联系电话…
…请输入刊登该广告的大众软件杂志总期号…
…请输入该广告的代码…
…您刚才输入的电话号码是：XXXXXXX
杂志总期号是 XXX，广告代码是：XXX。…
…您的要求已经被记录，我们回尽快帮助您获得该广告更详细的资料。

信息费收费办法：本市2元/分钟，私人电话用户每月超过30元不再加收。外地读者不加收信息费。



（总第19期）



新新视野
---CG画册：十余幅精美CG
---动画岛：地城守护者II
自由空间
柏德之门
模拟城市3000
---新片大贯：摩托英豪II
上帝也疯狂III

软件长廊
---飓风系列软件
---Character Builder 98
---华建词典普通版
---DirectX6 SDK
---帝盟硬件驱动系列

攻略指引
---看攻略：虚幻世界
---逛书屋：钢铁雄师，公元2140，
战争游戏，正义复仇

新手学堂
---新手教程：
永远的传说
---跟我学用系列：
专家教你杀病毒
---江民杀毒经验谈
---课外读物：
对于Norton Utilities 3.0的一些补充
二与三的比较---记华硕V3000ZX与MGA-G200显卡

大众文存
---1998年12月号杂志
（HTML版）



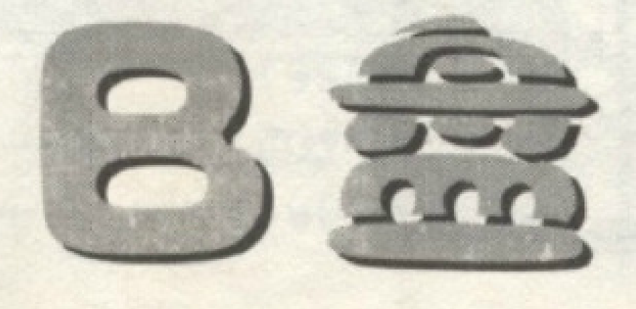
碟中网
---大众软件网站
天方夜谈：爱拼才会赢

休闲天地
---卡通阵线：
铁拳系列
---同人小说：
炎龙骑士团外传—
风之纹章



前线地带
---游戏DEMO：古墓丽影III DEMO版
异教徒II（Heretic II）
---补丁升级：《上帝也疯狂：第三次降临》
魔力修改器
《虚幻》对K6-2的补丁

杀手学堂
---杀手教程：
魔高一尺，道高一丈
---听指引



即将出现在大家面前的就是我们努力逾月的结晶，不知您会否喜欢?栏目的格局有了巨大的变化，风格上也有所调整，修正的依据就是在9、10月间作的问卷调查，在此特向广大热心支持者表示谢意。还有些细微的改进或许正是您希望看到的，CG画册中那些美妙的作品在提供索引图供欣赏同时还附上原画档供学习和素材之用，有大量文字的栏目将可以导出文本。另外整体界面完全采用800*600真彩模式，相应的将对机器的最低限配置提高到奔腾100以上、也不再支持windows 3.X，希望这种转型时的阵痛不会太久。

所有这些栏目都是读者的园地，希望您眷顾的同时还能积极参与，我们热切的欢迎您的心得和作品--无论是文章、程序、音乐、美术或者动画。如果您已经细致的看过所有的栏目，想必已经多少了解这些栏目的定位和风格，请投出您的作品，我们会当作是您支持我们的一票。

有不少读者希望在提供更多的共享程序和DEMO之余还能够享用到完全正式版的软件和游戏，对此我们也作了一些努力，敬请留意下期哦。

病毒检测:
北京时代先锋软件有限责任公司
北京冠群金辰软件有限公司

A

大众特区

飓风软件系列

工具宝库

小苏中国象棋 1.3
智能陈桥3.2版
电子书库 2.1
BRKAIN 1.0
Fast ZIP Cracker 1.05
华建词典普通版
HyperCam 1.34
imp 1.01
即时语音提示&校对软件
InsTalk V2.65
Outtasight 2.67
PowerBar for Win95/NT4.0 1.7
ReadBook 1.0
开始菜单清除程序 1.0
超级解霸SVCD测试版
TR for Win95 0.50
TxtEasy! 1.3.2
UltraEdit-32 6.00
友情强档 3.1
友情强档升级版
美萍电脑安全卫士 2.2
DirectX6 SDK

反毒堡垒

RSAV 9.0(3)
VRV病毒防火墙 V22.0e FOR WIN95升级
VRV病毒防火墙 V22.0e FOR WIN3.X升级
KV300+ X版本升级文件
KILL FOR WINDOWS95(98)升级程序
KILL FOR WINDOWS3.X升级程序
KILL 搜索引擎更新升级程序
KILL FOR WINDOWS NT升级程序
行天98反病毒升级程序

驱动程序

帝盟系列驱动程序

网络纵横

AGILETP 1.1
ANFY JAVA 1.2
Anfy java 汉化包
CSS2 快速参考
E-Mass 3.1
Getright 3.3 preview5
ICQ99a
NeoPlanet2.0
News Grabber
PointCast 2.6
Picobello 2.5
Web-talkit 1.0

声光色效

Character Builder
Liquid Characterz 98
PICVIEW 1.81
CLIP CACHE 2.00
COMPUPIC 4.00 BUILD 950
GOLDWAVE 4.02
Ulead Particle.Plugin
Photoshop 5.0.2 update
Quick View Plus 5.0
VoiceNet VRS 98
星际争霸图标
ThumbsPlus 4.00 B6
ZipAudio CD MP3 Encoder/Decoder 0.92.5

B

游戏DEMO

古墓丽影III
第五元素
优势种族
未来战警
壮志凌云:大黄蜂的摇篮
异教徒II
速降滑雪 雪崩
Hoyle纸牌游戏
Hoyle桌面游戏
疯狂橄榄球99
一级方程式赛车
微软弹子球

补丁升级

《FIFA足球经理99》补丁
《铁路大亨II》金钱修改器
《X档案》游戏存档合集
《上帝也疯狂:第三次降临》魔力修改器
《大富翁IV》存档编辑器
《原子辐射II》修改器
《地狱火》1.07版补丁
《模拟台球II》WIN98版补丁
《古墓丽影III》DEMO版补丁
《真人快打IV》补丁
《雷神之锤II》3.20版补丁
《虚幻》对K6-2的补丁
F-16对BANSHEE卡的补丁
《魔法门VI》经典游戏存档
《极品飞车III》新车型
《猎鹿人II》补丁
F-15补丁
《半条命》补丁
《虚幻》OPENGL 补丁
《血祭II》试玩版补丁



专题综述

实用软件

总目录

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

总目录

问题交流

读编往来

光盘目录

特别企划

前线地带

总目录

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

国内原创游戏评比

1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998 1998

本刊编辑部

随着电脑硬件飞速发展，PII和K6-2新一代CPU的更新换代和3D加速卡的逐渐普及，整个电脑游戏世界发生了巨大的变化，看多了欧美的电脑游戏作品，让我们回过头来看看国内原创的电脑游戏的情况。和外国的游戏作品相比，国内作品无论在数量和质量上都有很大的差距，但国内原创游戏的发展势头很猛，这几年来也有了一定数量的作品，对此大家有目共睹。虽然游戏本身存在许多缺憾，但是依然有其可圈可点之处，作为涉足游戏报道的媒体，我们没有理由面对国内数十个原创游戏视若无睹。本着客观公正实事求是的基本原则，本刊编辑部在没有取得广大读者许可得情况下，私下里对近年以来稍有影响的国产游戏软件进行了评测，算是对这几年原创作品的一个总结，也希望以下所列的公司或制作组能闻过则喜。

年末新希望奖

获奖作品:生死之间II

制作公司:创意鹰翔

获奖理由:以往的即时战略游戏总是以士兵或坦克作为进攻武器，但在《生死之间II》中你可以开着基地去跟敌人战斗，这是一个极有创意的即时战略游戏。完全能媲美欧美的开场动画和战斗中极有气势的战斗画面，它的出现为国产游戏在1998年画上了一个比较圆满的句号，但偏慢的游戏速度可以说是游戏的致命伤。

年度剧情改编奖

获奖作品:水浒英雄传

制作公司:腾图公司

获奖理由:在我国著名的四大名著中，被改编成游戏的不少，因为这些小说都比较庞大，一般游戏都是取小说的一部分。《水浒英雄传》就是截取了水浒小说中几个精彩片断，并加以合理的改编，又设置了一些有趣的谜题，让玩家在游戏中感到既亲切又熟悉，但偏暗的游戏画面和较短的流程使游戏很难吸引玩家。

年度动作游戏奖

获奖作品:火狐狸

制作公司:腾图公司

获奖理由:虽然是去年唯一的动作游戏，但在平面美工方面的确有很高的水平。其可爱的卡通造型、明快的游戏背景，简单的控制构成了这部不错的动作游戏，不过游戏过于简单、幼稚，只适合年龄小的玩家，而且看上去象是5年前的作品。

年度模拟游戏奖

获奖作品:八一战鹰

制作公司:金盘公司

获奖理由:这是国内原创的第一个飞行模拟游戏，金盘公司力邀参加过朝鲜战争的老飞行员也来制作游戏，因此《八一战鹰》制作得力求真实，不好好地训练是不可能熟练驾驶米格机的，许多“老飞行员”一直想使用中国战斗机的梦想终于在《八一战鹰》中实现了。由于制作组在制作3D游戏方面的技术和经验都很不够，我们不得不承认此游戏和金盘以前的作品一样，几乎没有游戏性。

年度角色扮演游戏奖

获奖作品:剑侠情缘

制作公司:金山公司

获奖理由:游戏给人的印象首先画面的分辨率低，游戏人物动作古怪，情节有摹仿他作之嫌，但古朴的中国水墨画风以及悦耳动听的游戏音乐，使其成为国产RPG的一个较为成功的起点。



年度冒险游戏奖

获奖作品:水浒英雄传

制作公司:腾图公司

获奖理由:一般冒险游戏都有完整的剧情、合理的谜题以及美丽的画面，《水浒英雄传》基本满足了

这些要求。值得一提的是游戏的画面，飞檐式的建筑、青砖铺成的道路让人感叹，游戏音乐低沉凝重也营造出了好的气氛，即便如此，《水浒英雄传》在游戏性和操纵性等方面还需要很大的改进。

年度即时策略游戏奖

获奖作品:铁甲风暴

制作公司:目标软件



获奖理由:《铁甲风暴》可以说是最成功的国内原创即时战略游戏，同时也是在市场上少数成功的游戏之一。它独创的机甲拼装方法、简单的金钱获取方式，高低起伏且对战斗有直接影响的地形设计，是它成功的要素。可惜的是游戏中BUG多多，AI低下，完全西化的情节和冰冷的机甲让人不想亲近。

年度动画设计奖

获奖作品:生死之间 II

制作公司:鹰翔科技

获奖理由:多年前，辛辛苦苦打穿一个游戏只是为了欣赏它美丽的结尾动画，可是现在游戏发展得太快，到处都是动画，而且很多是低素质的，让人对动画少了一份期待。《生死之间 II》的片头动画可以说代表了国内的动画制作水平，完全吻合剧情设定的超现实风格，冷酷的机器人、美丽的星球，有科幻大片的感觉，吸引我摒住呼吸，聚精会神地看完。衷心希望国内的制作组能够制作出更漂亮的动画，不要拿低分辨率的电视剧镜头欺骗玩家。

年度画面创意奖

获奖作品:天惑

制作公司:逆火创作室



获奖理由:《天惑》640×480的16位彩色在国产游戏中无疑是最好的。逆火创作室的画风既有一定的现实风格又有一定的未来色彩，《天惑》将这种风格展现得令人满意。可惜的是，作为一个简单的纵版射击游戏，即使有漂亮的外衣也无法掩饰其内在的空虚。

年度音乐、音效奖

获奖作品:剑侠情缘

制作公司:金山公司



获奖理由:大多数国内原创作品在音乐、音效方面都不能令人满意，《剑侠情缘》就不同，它的12首CD音轨让人百听不厌，而且非常契合情节描绘，《满江红》这首主题歌虽然唱得不好听，但也适时地烘托出了游戏的气氛。

评后感

这次评比最大的困难是国内原创游戏的品质不高，数量太少，造成大批奖项空缺。需要说明的是，某个游戏获奖并不能证明它是一个优秀的游戏，只能说它在某个方面有可取之处，如果用专业的眼光去评介，编辑部只能写出一份“任务何以不能完成”的分析报告，毕竟“金鸡奖”中不可以混入好莱坞大片。目前国内原创游戏的类型选择范围狭窄，大多集中在角色扮演、即时战略、冒险三个类型上，其他类型的作品很少，象经营类、赛车类、射击类就没有设立奖项。这种评测工作明年我们将会继续做，希望到那时有更多的游戏作品参加评比，届时，编辑部也会考虑让台湾香港的作品同台竞技。

参评公司及其参评游戏

前导软件:官渡、赤壁、水浒传、西游记之齐天大圣

逆火创作室:天惑

目标软件:铁甲风暴、黑色战线

腾图公司:火狐狸、水浒英雄传、镜花缘、美猴王

鹰翔科技:生死之间、生死之间 II

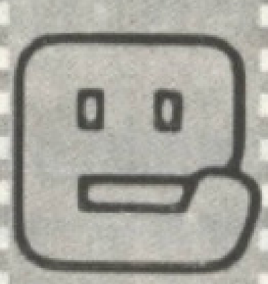
金山公司:中关村启示录、中国民航、剑侠情缘、地雷战

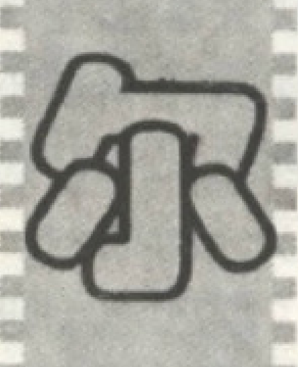
金盘公司:鸦片战争、八一战鹰、城市大攻坚、历史大登陆、成吉思汗、铁骑喋血、神鹰突击队

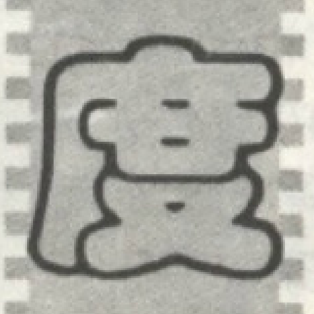
尚洋公司:血狮

盘古软件:大唐英雄传、花木兰

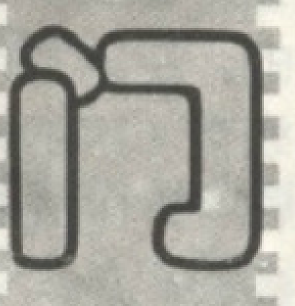
八爪鱼工作室:皇城霸业



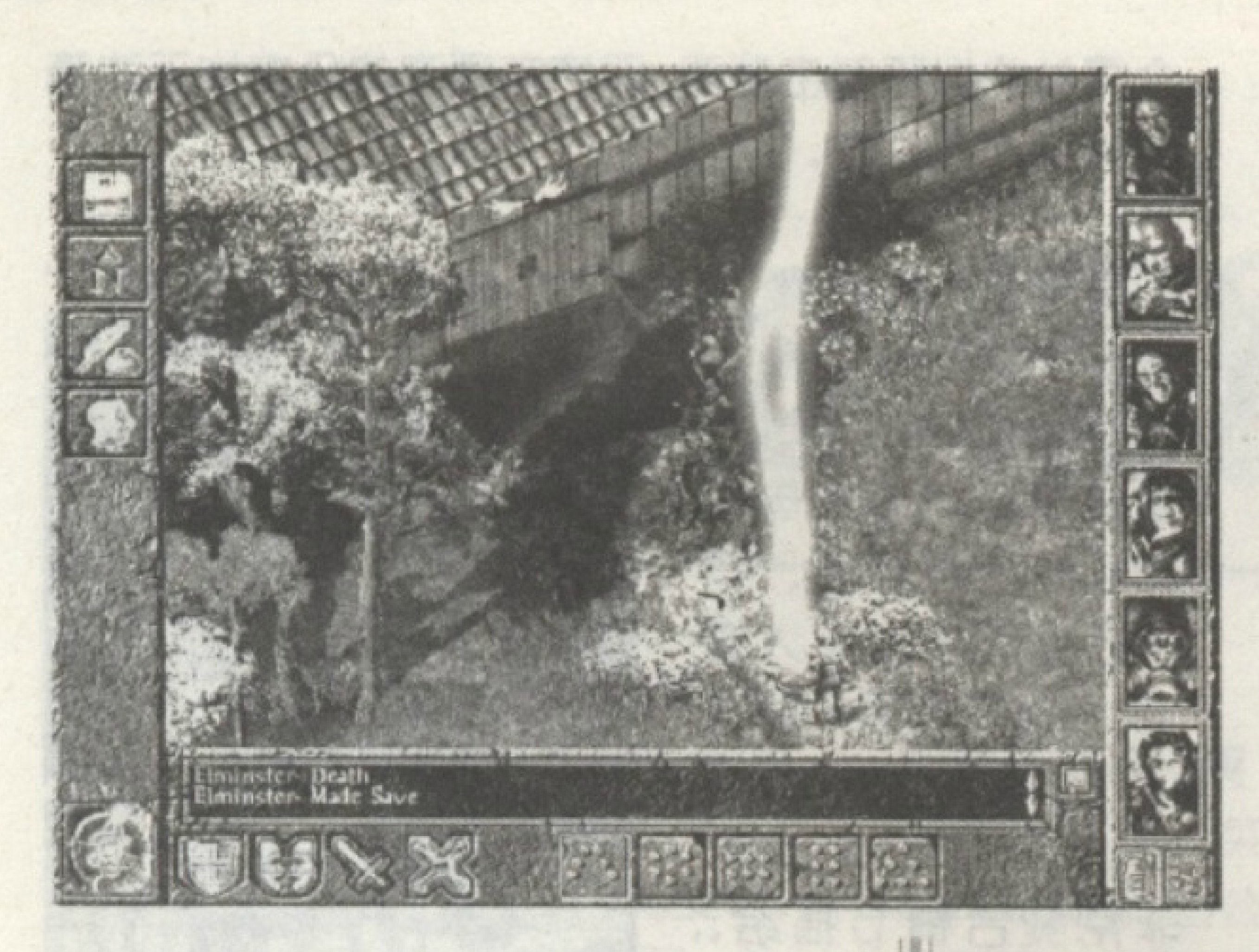












从哪里开始，就从哪复兴。

多年前，风行美国的纸上游戏AD&D系列搬上电脑屏幕，它是利用《被遗忘的国度》(FORGOTTEN REALM)设定的《光芒之池》(Pool of Radiance)，老一辈的玩家可能还记得开了自动战斗后，吃个饭、洗个澡，回来一看，竟然还没打完的特殊经验。

在《光芒之池》的成功之后，SSI又推出了一连串被称之为金盒子系列的套用AD&D系统的角色扮演游戏。由于SSI急功近利，所有的游戏都是套用同一引擎，几乎没有任何进步。时间久了之后，玩者对于AD&D系统的新鲜感也跟着消失殆尽了。随着两边的解约，金盒子系列消失在人们的记忆中。

但是，从有角色扮演游戏复兴年之称的九七年开始，人们得知了一个让人振奋的消息。有一家名为BIOWARE的小公司，用最新的技术和作法，准备再度推出一款以《被遗忘的国度》为背景的角色扮演游戏，而且，还可以多人连线，就如同《暗黑破坏神》(DIABLO)一样，所不同的是——这是一个彻头彻尾的角色扮演游戏。

游戏的背景是在熟悉的深水城（也就是EYEY OF THE BEHOLDER系列游戏的开始之处）南边的一座港口都市，这座都市和附近的区域都是以产铁著称。但是近来整个区域遭遇到了前所未有的灾难，不但受到远方异族的攻击，连原本丰富的铁矿资料都开始枯竭。城镇四周来往的耕作、农业、工业都将受到影响，而这背后更隐藏着巨大的邪恶阴谋，等待着玩者来发掘。

除了完全遵照AD&D的系统规则之外，《巴尔度之门》还有如下的特点：

*在拥有4MB显存的显示卡上支持24BIT的画面。

*在一般的显示卡上游戏画是16BIT。

*游戏拥有宽达一万张512×382的地图范围，可以让玩者逛到神智不清！

*高达五张CD的容量（制作者很骄傲的宣称，其中只有大约五到七分钟的动画，其它的空间都是留给故事剧情、音效和画面用的）。

*如同现实世界一般的各种天候状况，包括了云雾和雨雪。游戏的世界中也会有白天和黑夜的变化。玩者的外貌也会随着护甲、武器的更换而改变。

*最多可以六人连线的游戏过程。超过一百个小任务，让玩者可以接得不亦乐乎。

其中最让人兴奋的就是它的多人连线功能。许多玩者一听到多人连线的角色扮演游戏，脑海中想到的就是著名的UO或是其它的线上角色扮演游戏。但是这些游戏都由于参与的人数太多，而导致游戏中不可能拥有一个完整的剧情，充其量只是许多个小任务所构成的世界，要让许多人一起分享共同的剧情是不可能的。

但是，《巴尔度之门》所使用的系统改变了这一切。它让位处不同地点的玩者可以扮演队伍中的NPC(如果所有的人一起开始游戏，那么每个人的角色都是自己创造的。如果游戏进行到一定的程度，其它的玩者才加入，那么他们所扮演的将会是队伍中的NPC)。队伍最多可以由六个人所组成，这六个人可以全部都是您的朋友，或者是由电脑控制的人物。即使您的朋友有事必须暂时离开，整个游戏也不会就此停止，他所控制的人物将可以交给电脑来继续操作，如常的战斗和行动。

除了这个最大的特点之外，游戏中的战斗都是即时开始的，您可以看到巨大的火球飞向敌人，把他炸得四分五裂，也可以看到耀眼的雷电打中穿着金属铠甲的倒霉战士。

在众多玩者和杂志的介绍中，这个游戏俨然已经成为了九八年最受期待的角色扮演游戏。它只有一个缺点——就是推出时间一直往后延期！据说是由于多人连线部分的问题，导致BIOWARE不愿意提早推出不成熟的作品，因此本作有可能延期到九八年圣诞节推出。但是到时真的能看到它吗？谁知道呢！





神话 II 灵魂真宰

辽宁 枫红一刀流

当《神话：堕落之神》推上市场不久，BUNGIE 开发小组就抓紧投入其续集的开发工作，到现在这部《神话 II：灵魂真宰》(MYTH II：SOULBLIGHT）已接近完成，从网上已可找到并下载试玩版，里面包含少数的关卡和任务，不过已可看到在新作里加入了不少的更新和改动。在当初着手开发《神话 II：灵魂真宰》的时候，BUNGIE小组通过电子邮件和新闻讨论组与玩家们交换意见，通过来自各方面的信息，开发者们所做的第一件事就是改进游戏的操控界面。

改进后的操作界面更加容易理解和控制，实现完全的鼠标操作和动态摄影追视，菜单中的底部安排了快捷的编组按钮和其它常用的基本命令。而其它的如作战单元的控制也更加简单，单击旋转、拖移部队（当黄色箭头出现时，会显示出可以下达的指令菜单)，当然你也可以在选定部队后，在小地图上右击目的地，这样队伍就可以长程行军了，而不会出现被树木山石卡住的现象，这一方面的不足在笔者近期所玩的《战争游戏》(WarGames）中是很明显的，当初在玩《神话：堕落之神》时游戏的界面是很难掌握上手的，现在这个问题被彻底地解决了，使没有玩过一代的玩家也可以很快地投入到游戏中去。

连线对战是在《神话：堕落之神》中就已确定的模式，它使玩家之间的交流更加简单，更能反应出即时战略游戏的特色。《神话：堕落之神》的拥戴者队伍日益壮大，有关的战术技巧的讨论在互联网上也是经常看到的。在《神话 II：灵魂真宰》中，当玩家将游戏开发公司的网上地址输入搜索引擎时，就会很快地打开 BUNGIE.NET的服务器，更快地加入到连线战场上去。开发者在连线的细节上作了一些改进，使玩家容易操控，并增加了许多功能，例如你是一个手法和思维判断异常敏捷的玩家，在进行游戏的同时，你还可以在游戏中与其他对手交谈，在窗口中最多可以看到十条信息。

更多的改动是在于游戏的本身，角色的动作更加丰富和细致，也更加生动形象，比上一代接近于实际，再也没有《神话：堕落之神》中分明的棱角轮廓，其中加入了更多微小的细节处理，组合起令人印象深刻的游戏世界。举个例子，游戏中当三座风车附近发生一场大火时，风车轮叶的转速会有所缓滞，火光中城堡的影像会产生高低扭曲的效果，这是大火减小了风速和折射的结果，而近处的小屋则会完全地被吞噬在熊烈的火光之中。地形上的变化也更加明显，“横看成岭侧成峰，远近高低各不同”，山丘和悬崖刀削斧劈，河流川溪缓湍各异，当山坡上布置了陷阱时，仔细地调查你会得到更多的信息，当队伍在河流中泅渡时，他在水中的肢体是和水外的部分有物理折射表现的，当队伍中燃起的火把投向远方时，在队员的的身后会即时映出斜斜的影子……

最后，设计者为了满足那些不能在游戏中得到完全满足的狂热者，还免费附赠了两个编辑器，它们有较为“别致”的名字，分别叫“恐惧”（FEAR）和“厌嫌者”(LOATHING)，恐惧允许你设定部队单元的价值、命中率、攻击力和速度等各种参数，也可以让你设定每个单元的不同品行特质，同时你也可以创建任何千奇百怪的道具细节，从酒瓶盘碟到小鸡火把等等。而厌嫌者是地形编辑器，你可以创建一个地图，在上面加入树、房屋等3D对象，设定它们的位置并加入游戏附带的声源效果，以及游戏开始时队伍的起始位置和运动轨迹等等。

总之，这两个编辑器将为用户提供简单操作，充分满足那些骨灰级玩家的热切需求，同时也可用来加强《神话 II：灵魂真宰》的难度，在网络上关于这个游戏的主页逐渐增加起来，就象当年在网上兴起的DOOM热潮一样。

在如今火热的游戏舞台上，《神话 II：灵魂真宰》是一部令人惊嗟的即时战略游戏，它无疑将在业界引起新的焦点话题，我们期望着这部游戏如期推出，制作小组能够实现他们对玩家的允诺，同时也祝愿这部游戏能够得到应有的回报。





巫师的愤怒 (RAGE OF MAGE)

北京　容旭

最近拿到了一套《巫师的愤怒》的游戏，本着自己对刀剑魔法的兴趣，就马上兴冲冲地玩了起来，至于游戏背景故事，起初我也没搞清楚，在我看来不过是完成一个个任务，杀敌、赚钱、找宝物，不过这款游戏做的比较有新意，是值得一玩的。

《巫师的愤怒》采用的是即时战斗模式，但不同于其它即时战略游戏的是本游戏抛弃了以往即时战略游戏采矿、造兵、战斗的传统形式，而是采用小分队作战完成任务，有点象MYTH、COMMANDO。一开始你可以选择游戏的难度和角色，一共有4个角色可供选择——战士和巫师（分男女），如果你是第一次玩，游戏推荐你使用战士，但玩到后来这4个角色会在游戏的进程中会合，所以开始选择角色的不同对游戏的影响并不大，选择完角色后可以对他们的技能、指数做一些调整，游戏给的缺省值其实已经比较合理了，各位英雄的指数有4项：BODY直接影响到生命值、攻击和伤害点数；AGILITY影响到攻击、防御、视野和速度；MIND影响到视野和各项技能提升速度，并可研习高深的魔法；SPIRIT决定巫师的法力点数和对魔法攻击的抵抗能力。最后你可以更改英雄们的技能，游戏一开始赋予每个英雄10点技能，缺省为：男战士（剑）、女战士（弓）、男巫师（火）、女巫师（水）。战士的技能分剑术、弓箭、长枪、棍棒、战斧；巫师的技能有火系、水系、空气、土系、精神魔法。

由于我酷爱魔法的原因，我选择了巫师开始游戏。一开始，我被传送到一个地方，与其他伙伴失散了，我一路直行，遇到了一个村民，在他的请求下，我把他带会了村镇。在他的指引下，我会见了村镇中的一个老人，刚好他要去Plagat城堡，并雇我与其同行，虽然才500块金币，但既然顺路，何乐而不为呢？一进下一关，我就发现其实他手下还有几个护卫，只要保持好队形，这一关很快就过去了。进人了Plagat城堡，在旅馆里我遇见了女巫师Reniesta，经过短暂的交谈之后，她成为我历险中的又一伙伴。

Plagat城堡有旅馆、学院和商店3个地点，之后的任务都是要在这3个地方去接，除此以外，商店可买卖武器、护具、药水、魔法书等；学院可学习各种技能，不过可是要花钱的；旅馆可招募各种雇佣军，可招募的种类随游戏的进程增加，费用自然也越来越贵，象棍兵、剑士、斧兵、骑兵、弓箭手、弓箭车，还有魔法师。这里说一下，有的关卡不招点兵打起来确实比较费劲，一般雇佣兵的能力都比较高，甚至比我的英雄还要厉害。不过你若自认水平高的话，完全不必花费宝贵的金钱来招雇佣兵。

以后的游戏就是在Plagat城堡领取任务，然后靠完成一个个任务来长经验值、赚钱、买卖装备；不过你会在历险的进程中与其他英雄会面，象男战士Brian、Danath、女射手Naira，且会有更加艰难的任务在等待着你。游戏中有超过300种的兵器和护甲、24种奇特的魔法、50多个种类的敌人和怪物，此外，还支持16人的连线对战。因为游戏中的关卡太多，我无法每关一一介绍。

游戏定义了一些快捷键，合理使用对游戏中的战斗非常重要

F1：帮助；F2：存储游戏；F3：装载游戏；I：装备开关；B：魔法开关；空格键：装备和魔法开关；TAB：改变人物信息；M：移动；A：攻击；G：站岗；D：防御；C：使用魔法；S：移动和攻击；T：巡逻；R：撤退。

CTRL+<1－9>：编队；<1－9>：选队；CTRL+F5－F8：设置魔法快捷键；F5－F8：使用快捷魔法；ENTER：输人信息；BACKSPACE：清除屏幕信息。

下面是24种魔法介绍：

火系：火箭、火球、火墙、火焰牺牲、防火，其中火焰牺牲威力巨大，伤害点为施法者生命值和魔法值的总和，但同时生命和魔法值降为零。

水系：治疗、冰冻云、毒云、酸雨、防水，其中冰冻云为减速，毒云为施毒；

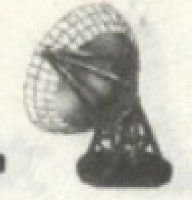
电系：强光、闪电、连环闪电、隐身、防电，其中强光为降低视野；

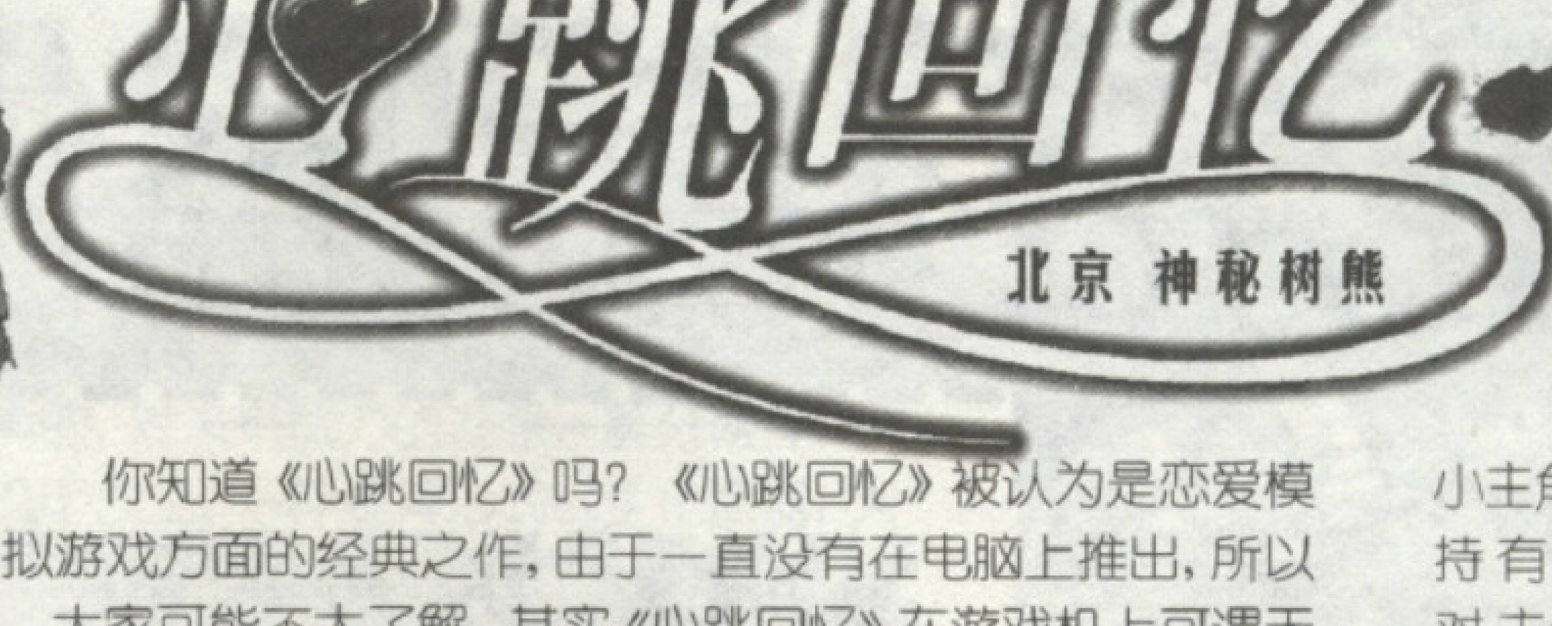
土系：盾牌、土墙、石化、流星雨、防土，其中土墙可用于阻挡敌人；

神圣：祝福、急行、传送、复生。

上述魔法中元素魔法有大范围的杀伤魔法，注意不要让己方人员也一块陪葬。

游戏也就介绍到这里了，其中乐趣还需要个人慢慢体会。游戏制作得十分出色，如果你是一个迷恋魔法游戏的游戏迷，一定不要错过这款游戏。





心跳回忆

北京 神秘树熊

你知道《心跳回忆》吗？《心跳回忆》被认为是恋爱模拟游戏方面的经典之作，由于一直没有在电脑上推出，所以大家可能不太了解，其实《心跳回忆》在游戏机上可谓无人不知，无论是在SONY的PS还是SEGA的SS上都有大量狂热的玩家。现在，《心跳回忆》的Win95版终于在大家的期待中发售了。虽说是从PS版移植过来，但是它所有的图片都被重新描绘过，所以在画面表现上比PS版更加漂亮。在硬件规格方面，需要奔腾90以上的芯片，内存要在16MB以上才可以玩，因为音效是采用MIDI音源，所以音质清晰到无可挑剔。

玩家从私立高中一年级开始，将在此度过3年的高中生活。而游戏的目的是要让玩家的青梅竹马，也是全校的超级偶像——藤崎诗织在毕业典礼那一天，在"传奇的树"下向主角告白。但是，对方可是学校众所公认的超级偶像喔！用普通的方法是不可能追到她的，所以不论在功课或社团活动方面，都要很踏实地去累积能力，而且还要不辞辛劳地和她联络，一直和她约会，才能够提高她对你的倾心度。在游戏当中，除了藤崎诗织之外，还有很多其他有魅力的女孩子，所以玩家可以享受各式各样的恋爱滋味。因为有很多女孩子可以选择，所以可有不同的故事发展和多重的故事结局，因此《心跳回忆》这个游戏就有了更高的娱乐性。

有兴趣的玩家，可以和PS版比较一下，在移植的时候，到底强化了哪些地方。由于PS版的画面解析度是320 × 240，而PC版的画面是640 × 480的高解析度，画面比PS版漂亮是可以理解的。没有玩过PS版的玩家，是不会发现的，和PS版相互比较之后，它们之间的差别，就可以一目了然了。还有，值得一提的是MIDI音源，Win95版使用了比PS版更豪华的BGM音效，所以《心跳回忆》这部游戏并不只是单单地移植而已，在内容及效果的表现上可以明显地看出它在各方面的提升。游戏的开始是以动画的方式进行，和PS版的开头比较起来，在画质的表现上有长足的进步，对于重视画面表现的玩家来说，应该是很值得庆幸的吧！因为机种的关系，在资料的读取及表现的流畅度等方面，Win95版的整体表现比PS版更确实、更快速，玩家们可以享受到更高品质的游戏，所以整体来说，《心跳回忆》的移植对玩家来说是一件好事。

《心跳回忆》Win95版因为是从PS版移植过来的，所以没有象SS版中在毕业典礼那一天由自己去向女孩子告白这种举动。关于这一点，一直有赞成和反对两种论调，不过因为《心跳回忆》的基础是建立在为了要得到女孩子的告白而努力地磨炼自己，所以从PS版移植过来才比较符合游戏的原意。不过对于从未玩过《心跳回忆》的人来说，以上的论争是完全没有意义的，赶快拿到游戏玩玩看才是最重要的。

藤崎诗织是这部游戏的女主角，住在主角家隔壁。从小主角便对她隐隐约约地持有倾慕之心，但是诗织对主角却没有那种感觉，她的兴趣是鉴赏音乐。游戏一开始的时候，可以由玩家来决定女主角的生日和血型。这里要注意的一点就是诗织的生日和血型会影响诗织以后参加的社团，也会影响以后特别事件的不同。

一开始的时候，诗织对主角的评价非常差，感觉都是在普通阶段，玩家必须时常打电话给诗织，和她培养感情才行。但玩家必须要注意一点，在培养自己的能力时，必须面面兼顾才行。不能只注重单方面的能力，玩家若要诗织在结局时向你告白，平时就得要多多加油了。

《心跳回忆》是一部现实和虚构交错的游戏，非常奇妙。游戏中主角要成为一个无论是学习、体育、容貌等各方面水准都很高的人，来追求自己所喜欢的女孩。这种模式是根据某种竞争原理，将所支配的现实一五一十地呈现出来。然而在虚构方面，当然是指特性、形势、事件等等，登场的女学生以藤崎诗织为代表，在现实里很难有完全象这样类型的。但是《心跳回忆》这部游戏可给予玩家想象空间，试想，若可以在夏季的夜里，和诗织这样的女孩子一起去捞金鱼、看烟火，那真是人世间最美好的事。《心跳回忆》就是这样一部可给人幻想空间的游戏，在《心跳回忆》之后要找到超越其品质的大作，笔者认为目前是没有的。

注：《心跳回忆》中文版将随大众软件98年合订本（下）配套CD赠送，双CD38元。



优势种族（Dominant Species）

游戏类型：即时战略
发行：Red Storm Entertainment
制作：Red Storm Entertainment
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、Windows95

看到《优势种族》的时候，我才真正明白《神话》在1997年获得"最有希望的游戏"大奖的意义。《神话》为即时战略游戏创建了一个全新的模式，在全3D的场景中，以鸟瞰的角度进行操作。今天，从《上帝也疯狂III》、《战争游戏》和《优势种族》等游戏里，可以看到《神话》清晰的影子，也许这种影响将持续相当一段时间。

《优势种族》不同于《神话》和《上帝也疯狂III》，它更接近于《战争游戏》，采矿、修建、生产部队、发动战争，可以说是很传统的模式，但从画面上是大相径庭了。

《优势种族》将你置身于一个叫Mur的星球，率领一群叫Mindlord的智能生物（虽然看上去有点原始）保卫自己的家园。本来Mur是平静的，大家靠着一种珍贵物质生存。这时，不受欢迎的造访者－－人类来到这个星球（当然没好事了），一下子打破了这里的平衡。这些野蛮的人类用他们那可笑的由钢铁和橡胶组成的装置，企图摄取Mur上宝贵的资源，以为自己制作一种毒品。人类的一切都是那么令人作呕，使你禁不住要消灭他们。

前面说过，《优势种族》承袭了《神话》的画面风格，当然，其进步之处是显而易见的，只是古怪的形象需要"现实派"的朋友适应一下。在我看来，Mur的生物真是可爱，一蹦一跳的样子让人对人侵者又多了一分憎恶。理所当然地，游戏需要3D加速卡才能达到最佳效果，它直接支持Voodoo1、Voodoo2、、Voodoo Rush、Riva128等。

现在，电脑游戏已经走人精雕细琢的时代，对游戏的背景和意义上已有一定要求。《优势种族》带有很强的环保意识，而它的名字更是一种讽刺。

第五元素（The Fifth Element）

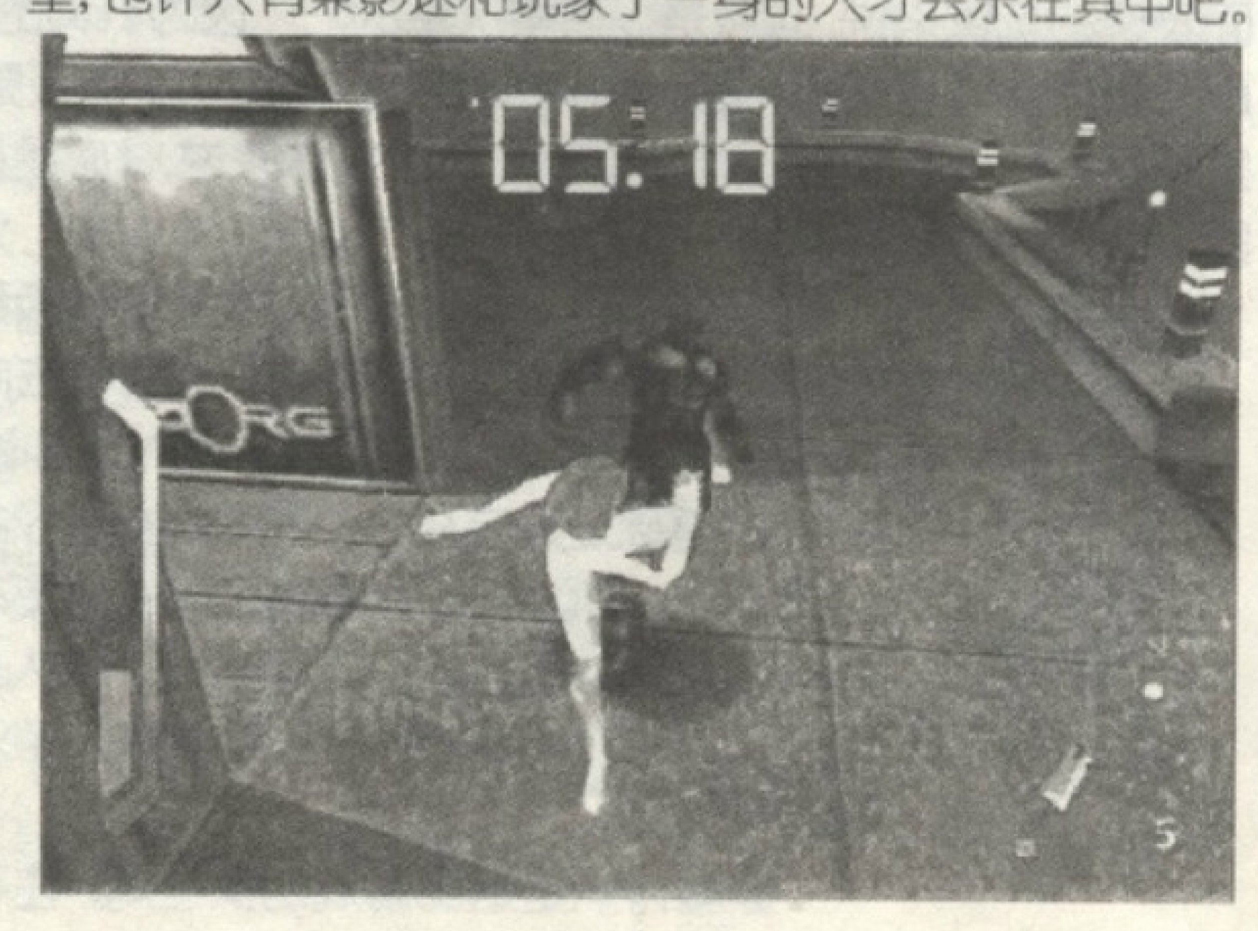
游戏类型：动作
发行：Activision
制作：Kalisto Entertainment
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

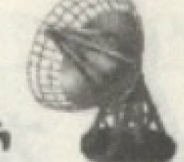
由Luc Besson导演、Bruce Willis和Millaa Jovovich领衔主演的大作《第五元素》被改编成同名游戏之后已不能称为大作了。采用《恶梦鬼魅》的引擎，但整体效果居然还不如《恶梦鬼魅》，这点是我始料未及的。好了，抛开我的失望不管，现在来客观地看看《第五元素》吧。

看过电影和玩过《恶梦鬼魅》游戏的朋友应该不会对《第五元素》游戏感到陌生。同电影中一样，玩家将扮演Bruce和Milla中的一个，战斗、解迷、拯救世界，操作和《恶梦鬼魅》基本是一样的，安排上还算合理。Bruce使用枪支，Milla利用身体攻击，不同的特色使游戏内容丰富多样。在正式版《第五元素》中，还将包括电影里没有的分支情节。这样，还可以给玩家带来一些惊喜。

画面，这个动作游戏的灵魂，在《第五元素》中的表现不尽人意，无论是角色还是场景，都没有超过《恶梦鬼魅》的特殊体现。

总之，《第五元素》所带来的失望远远大于我的期望，也许只有兼影迷和玩家于一身的人才会乐在其中吧。





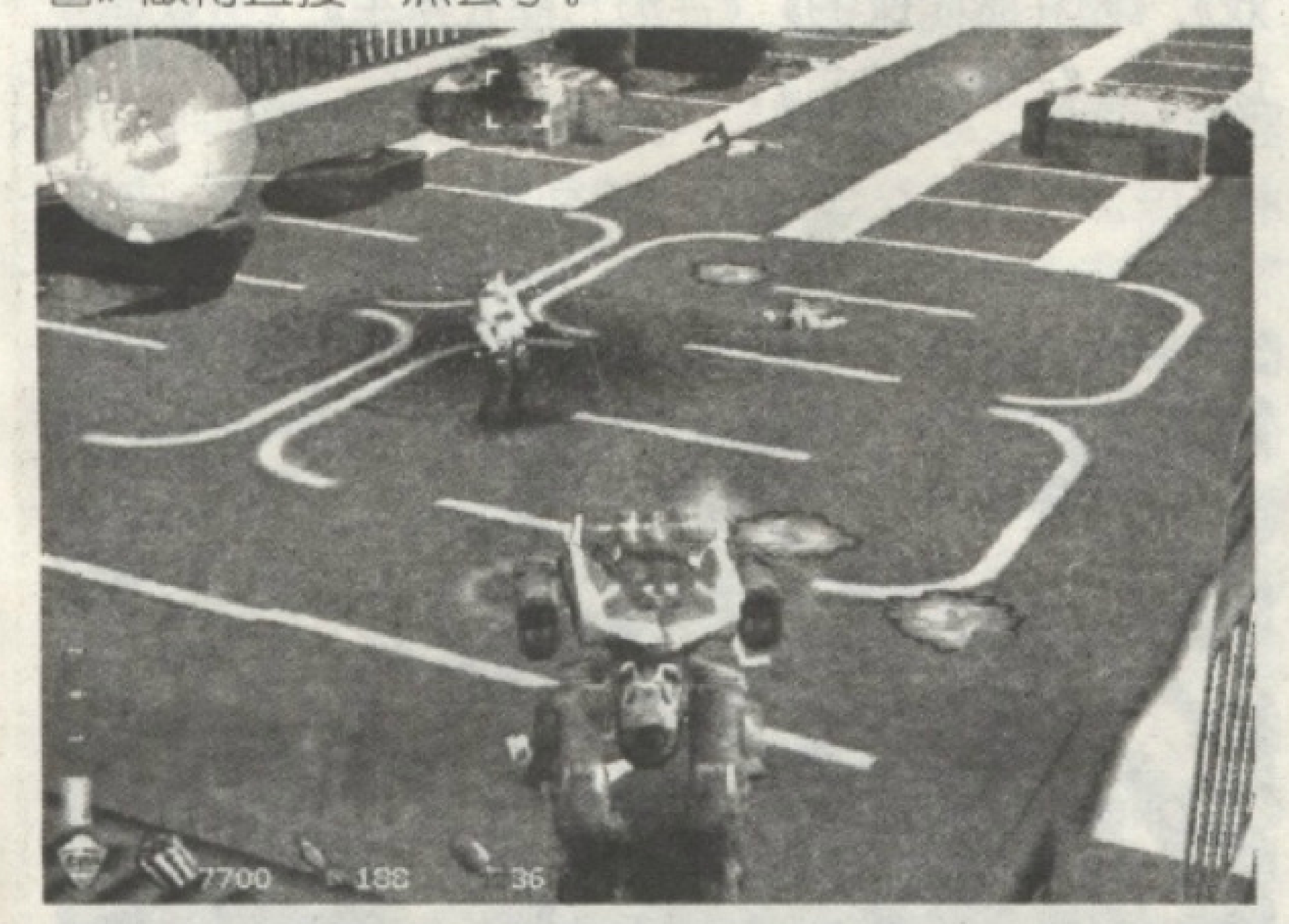
未来战警（Future Cop）

游戏类型：动作
发行：Electronic Arts
制作：Electronic Arts
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

除了常挂在嘴边的真理、正义等外，人对武力的追求也是永无止境的，对未来武力的设想一般分两种，一种是钢弹式的机甲战士，一种是异形式的生化武器，大概是因为外形的缘故，英武的机甲战士总能成为正派的主角，尽管我时常疑惑如何解决如此巨大的机械人的平衡问题。好在，我们只谈游戏，其他的用不着操心。

在模拟性质的《重装机甲》（Heavy Gear）和Quake式的《升刚》（Shogo）之后，电子艺界也不甘人后地推出《未来战警》（Future Cop）这款不同以往的第三人称3D动作射击游戏，它的主角就是刚刚提到的机甲战士。游戏的风格带给人全新的感受，靓丽的色彩和卡通风格的造型时刻提醒你，这只是个游戏，也许这是对以往过多血腥的一点补偿吧!

现在，操作是否简单已经成了评价游戏的一个标准，在《未来战警》里，既不用学习《重装机甲》般的复杂操作，也无需《升刚》世界里的优秀技巧，两只手足够忙得过来，自动瞄准系统省去了瞄准带来的不便（第三人称视角的游戏尤其是这样），这样，玩家就又多了一份轻松。本来嘛，轻松是游戏之本，不论什么游戏，通过什么方式，都是想达到让人放松的效果，《未来战警》做得直接一点罢了。



壮志凌云：大黄蜂的摇篮（Top Gun：Hornet's Nest）

游戏类型：模拟
发行：Microprose
制作：Zipper Interactive
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、Windos95



虽然我个人不喜欢这类宣扬武力（尤其是宣扬美国武力）的游戏，但从作品本身的角度，我又禁不住想说一说这款《壮志凌云：大黄蜂的摇篮》。

记得在高中时代，大多男生（包括在下）对各种武器的熟知胜过课本，尽管我已很难再向当年那样蠢血沸腾，可对F/A－18倒还没有忘光。F/A－18“大黄蜂”式舰载战斗攻击机，是美国为巩固海军力量研制的一种既可执行舰队防空，又可进行点对面打击的多用途战斗机。《壮志凌云》将把你带进空军训练学校，教你如何使用这种致命的武器，以为将来执行各种类型的任务。模拟游戏的精髓在于模拟，由于F/A－18的用途多样性，使得游戏的内容丰富起来，而Zipper Interactive找到了一个较好的平衡点，令操作并不太过复杂。今天的模拟游戏对画面的要求当然苛刻了，好在《壮志凌云》还应付得来，它直接支持各种3D加速卡，包括Voodoo1、Voodoo2、Voodoo Rush、Banshee、Permedia2、G200、i740、Nvidea Riva128、Nvidea TNT和PowerVR等。如果你已达到条件，那就可以在一个仿真的世界里飞翔了。

也许模拟游戏不会象一些动作游戏那样血腥，但是暴力是实实在在的，正常情况下，我们永远不会身处Quake的世界，而现实中，战机飞过的地方都是一片灾难。

速降滑雪：雪崩（Snow Wave：Avalanche）

游戏类型：体育
发行：Midas Interactive Entertainment
制作：Midas Interactive Entertainment
系统配置要求：奔腾133、16MB内存、Windows95

滑雪是一种危险、刺激的运动，速降滑雪是一种更危险、更刺激的运动。这一次，Midas Interactive Entertainment把速降滑雪搬上计算机，让我们这些整

天坐在计算机前的文弱之辈也可以安全地享受危险运动带来的刺激了。

现下，体育类的游戏日渐兴盛，好在体育运动种类繁多，有取之不尽的题材。《速降滑雪》模拟同名体育运动项目，以极强的表现力，表现了这种运动的无穷魅力。支持3D加速卡的画面比得上任何一款赛车游戏，只是紧张的比赛另人顾不上观赏风景。作为新类型体育游戏，已经占尽先机，加上良好的表现，大可称为成功之作。

现在正值严冬(南方的读者可能不以为然吧)，加上街上尚未融化的积雪，在紧张的工作之余，尝试一下这款《速降滑雪》。想一想，在某个地方，同样的寒冷，同样的白雪、同样的蓝天，有人正在尖叫声中飞速冲击(醒一醒！该工作啦！)。哎，想到这里，咱们这些文弱之辈也该运动运动了。



异教徒II (Heretic II)
游戏类型：动作、冒险
发行：Activision
制作：Raven Software
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、Windows95

等待和盼望《异教徒II》的人可以安心了，经过如此漫长的时间，《异教徒II》从一代中脱胎换骨、粉墨登场了。Raven Software为了同时满足不同人群的需求，将第一人称视角和第三人称视角成功结合，使得《异教徒II》同时具备Quake和《古墓丽影》的良好感觉。尤其在第三人称视角的状态下，仍然支持鼠标操作，其操作感和视野只在《古墓丽影》之上，不在《古墓丽影》之下。

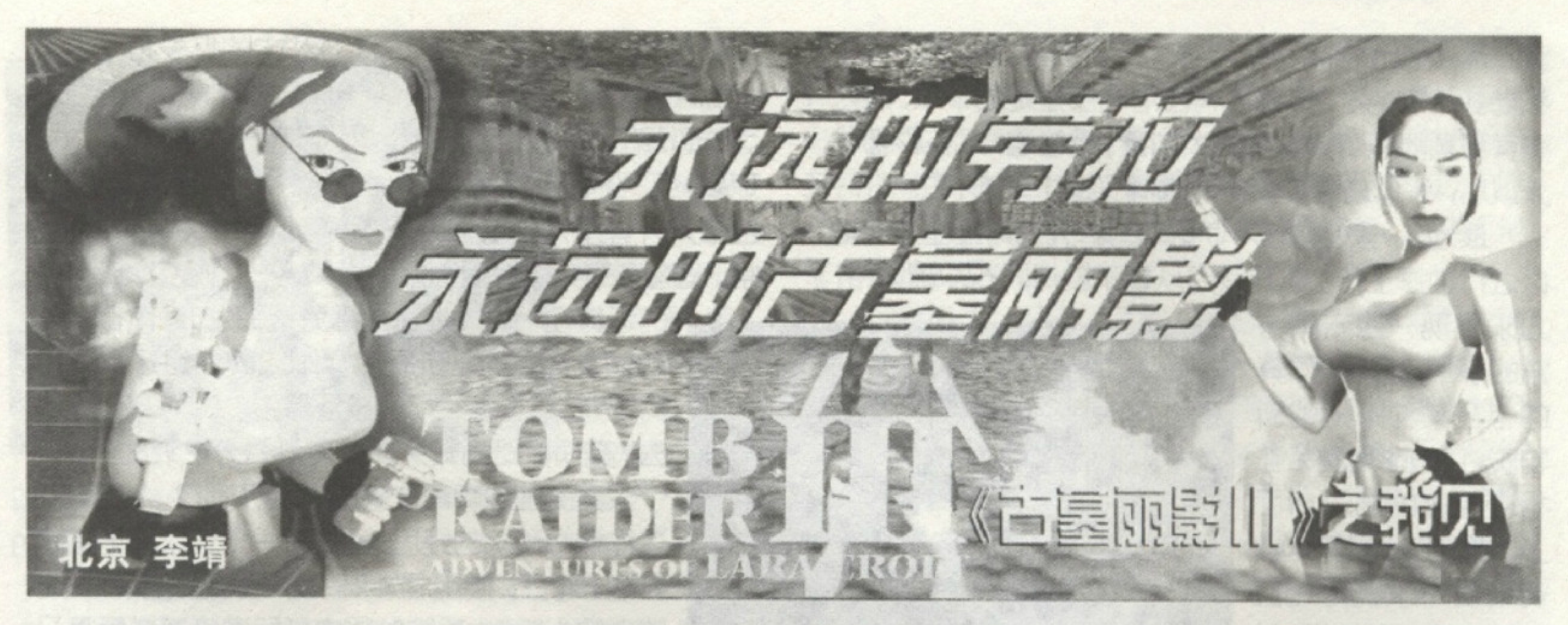
《异教徒II》不是仅在阴暗的地窖里游逛，其场景更接近《古墓丽影II》，由于不会受到现实的限制，游戏中所景物看上去极富神秘色彩。从人物本身讲，也脱离了平常动作游戏中壮汉的局限。《异教徒II》具有一定的解迷成份，只会打打杀杀的“野人”们这回可累了，不过静下心来动动脑筋还是有救的，远没有某些游戏那么变态。

现在的动作类游戏，最首要的是画面，只有画面过硬才能带给玩家强烈的感官刺激，这也正是动作游戏玩家所追求的(要欣赏情节去玩RPG好了)。《异教徒II》在画面上可谓不负众望，强烈的光影效果把玩家带进奇异的世界，那些宫殿仿佛从上古时代就存在，而现在离你又是如此的近。

动作、冒险、第一人称、第三人称，现在的游戏如果再只抱住一种形式不放，就不会有大成绩了，不能创新，就进行旧的组合，《异教徒II》就是这么做的。

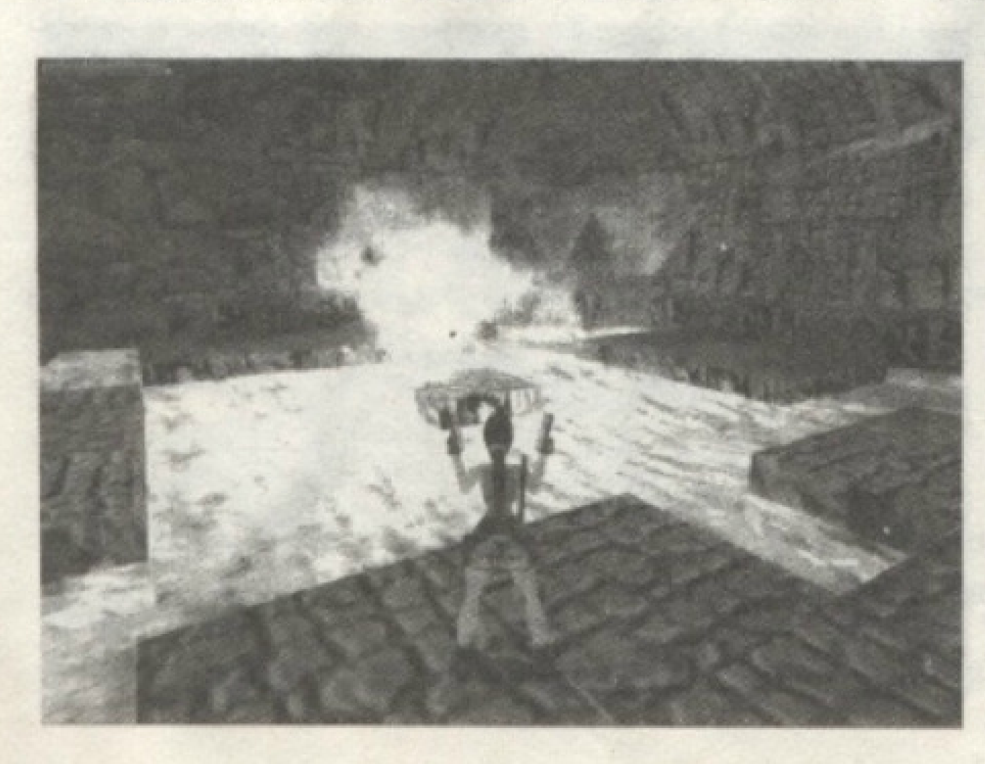
一月配套光盘中附送的DEMO除了本期试炼场介绍的游戏外，还有《Hoyle纸牌游戏》、《Hoyle桌面游戏》、《疯狂橄榄球99》、《一级方程式赛车》、《微软弹子球》和《古墓丽影III》。



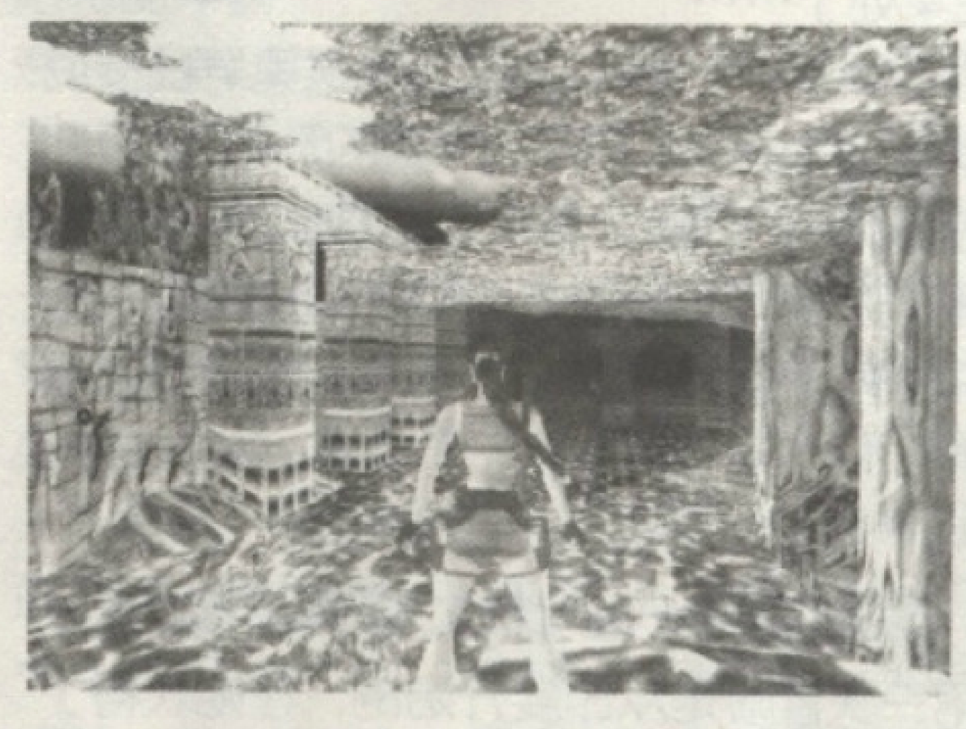


初识劳拉，记得还是在两年前。那时，我还是个学生，一位挚友向我推荐了一个名叫《古墓丽影》的游戏，并且告诉我你可以控制一名美丽的女主角，在庞大的3D世界中自由自在地探险。她的本事更是出神入化，爬山涉水无所不能，各种动作自然而真实。当我终于有机会随劳拉一起去那阴森的古墓中探险时，那份出自内心的投入感使我深深的被游戏所感染了。在那时，我对3D游戏的认识还只是仅仅停留在《雷神之锤》(Quake)这样的第一人称射击类游戏，在眼前的屏幕中的3D世界似乎永远都是通道、升降梯和开关……而当我第一次随劳拉从高高的瀑布中落下，第一次在原始森林中只身面对巨大的恐龙，第一次站在巍峨的狮身人面像头顶时，我感到了一种莫名的兴奋和喜悦，这与我在其它游戏中获得的快乐完全不同，因为那是一种只能从《古墓丽影》中获得的感觉，是一种探险的乐趣……

一年之后，我如期地投入了劳拉的第二次冒险旅程之中，美丽的水城威尼斯、Titanic式的海底沉船、冰天雪地的西藏世界和那金碧辉煌的西安神殿，在获得了那把神奇的龙之匕首之后，我似乎并没有找到那份来自前作的那种兴奋和喜悦，是何原因？客观地讲，《古墓丽影II》仍是一部十分出色的游戏，图形技术上的进步有目共睹，但Core Design在二代中设计了过多的室内场景，玩家们感觉不到前作中那些气势磅礴的场面所给人带来的豪爽和自由感 此外，《古墓丽影II》中谜题和机关的设计简单，游戏整体上较强调动作性，削弱了前作中最受玩家推崇的解谜成分。因此，国外有不少古墓迷们认为《古墓丽影II》只能称之为前作的任务版，而不能称之为真正的续集。但十分有趣的是，劳拉这次来中国进行的冒险却受到了中国玩家的一致好评。



那么，刚刚发行的《古墓丽影III》是一部怎样的作品呢？我想，通过上期笔者在拙文——《三代劳拉模特绝密资料》中的介绍，已经对席卷世界每个角落的古墓丽影热潮有所了解。作为古墓丽影系列制作公司的Core Design更是收到不计其数封热心玩家和劳拉迷们的来信，几乎可以这样讲，有多少位热心玩家，就有多少部《古墓丽影III》。Core Design当然不会对玩家们的意见和建议置之不理，能制作出一部真正令玩家们满意的作品是这家英国公司所有工作人员的心愿。如果你细心留意一下二代和三代的游戏制作人员表的话，你会发现，《古墓丽影III》的开发组核心更换了全新的人马。这正是EIDOS为了确保游戏能具有精彩创意和一流水平的良苦用心，更是《古墓丽影III》能大幅度进步的重要条件。笔者随劳拉的第三次冒险已经接近尾声，那么就请大家随我来看看《古墓丽影III》(后简称TR3)的方方面面吧！

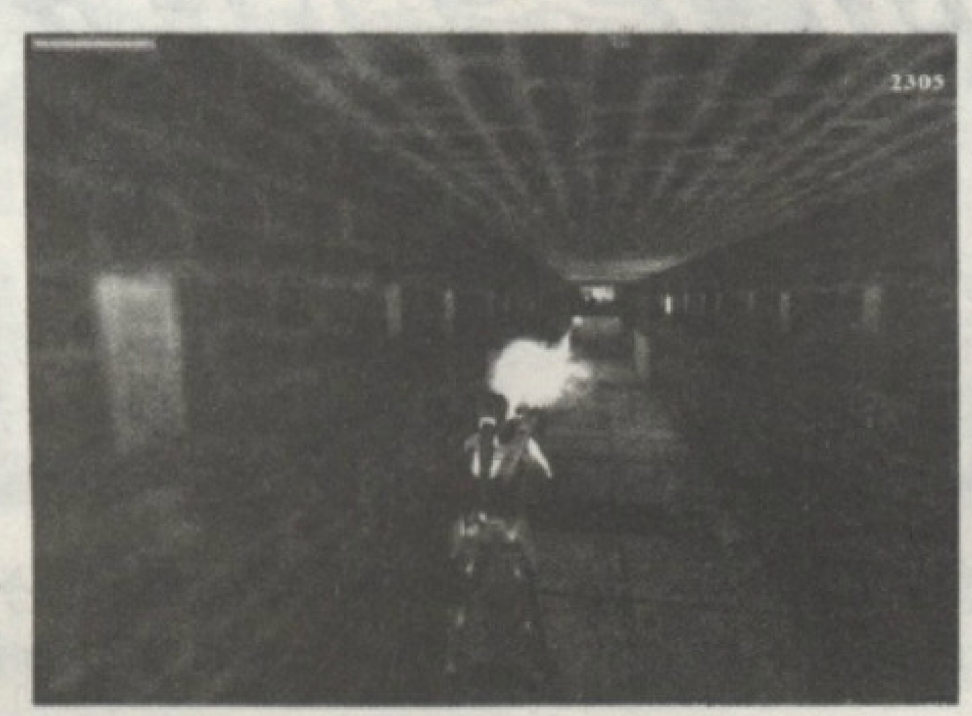


贯穿一个世纪的传奇——精彩的剧情

几百万年以前，一颗流星穿过大气层陨落在了南极洲的温暖地区……最早发现这块大陆的是一个玻利尼西

亚部落。现在的南极是多么寒冷，但在那时却是一块生机勃勃的富饶土地，并且有部落在那里定居下来，他们崇拜那颗陨星所具有的强大力量。尽管这样，在许多代人以后，一场劫难迫使他们逃离了这个地方。

最近，一家名为RX Tech的研究公司正在对此地区进行勘探工作。他们专门从事于勘探陨石冲击地带，力求发现一些不同寻常的东西。因为如果真的存在某种未知的新物质，它的能量便会在相应深度的岩石断面上体现出来，根据这些资料便可以确定相应物质的组成和结构，从中能够得到许多有价值的宝贵资料。某日，在勘探中，他们发现了一具当年查理斯·达尔文航行时水手的尸体，经过考证当年留下的航海日志，他们得知有一些水手曾进入陨石坑内部进行探险，并且发现了关于4尊充满魔力的神像的记载……不仅仅是这个陨石坑，那4尊神像和水手们的经历引起了公司更浓厚的兴趣。但是，这些水手们随后去了世界上其他的地方，并且已经葬身在某处了……



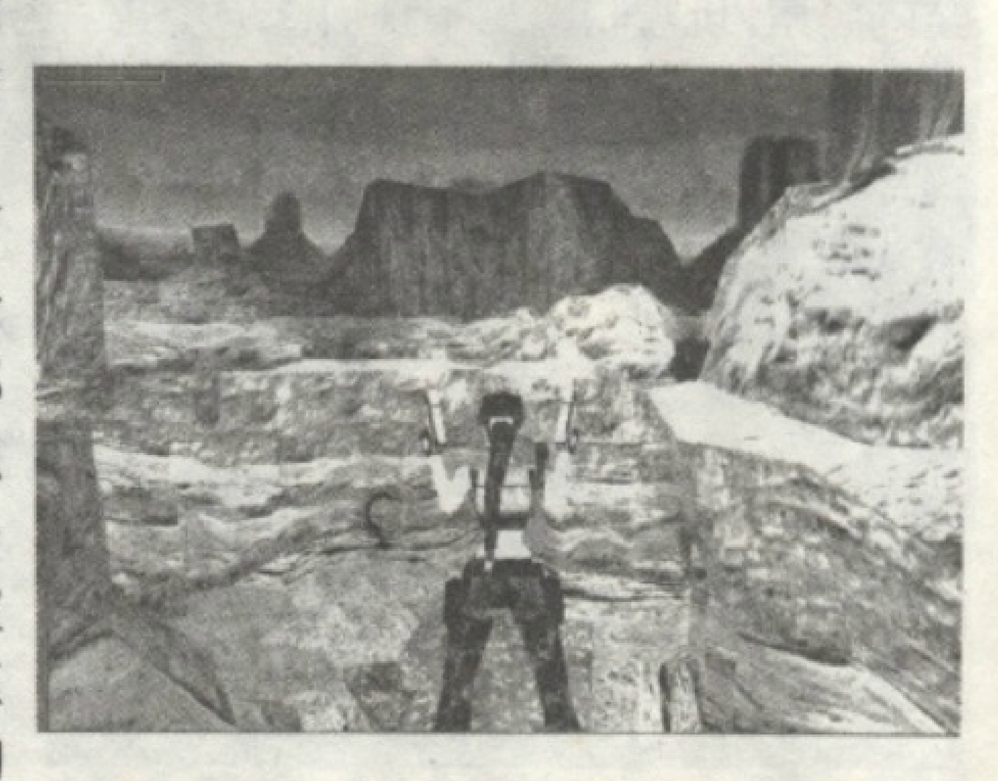
印度就是其中的一个地方。劳拉正在这里寻找传说中的Infada神像。劳拉并不了解它的真正历史，她只知道在当地人的信仰中，它象征着强大的力量，并且被本地的部落膜拜了许多年。但随着劳拉在印度探险的结束，她的研究便有了巨大的进展，第三次冒险随之展开……

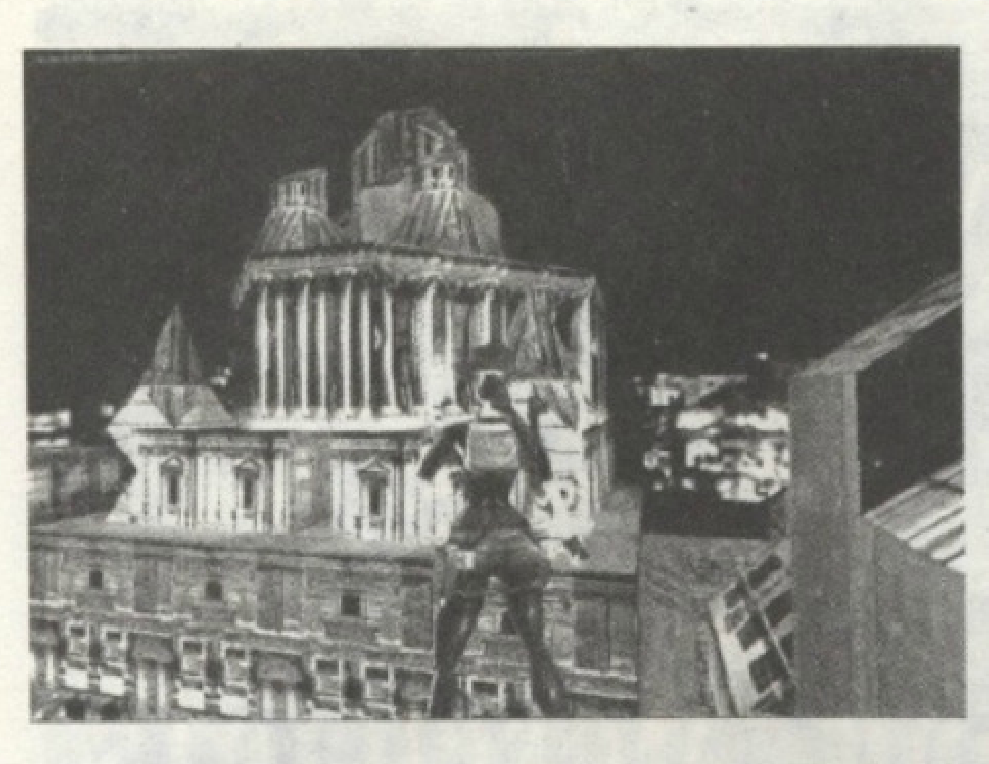
强调解谜、惊险刺激——大大提高游戏性

劳拉的第三次冒险是从印度开始的，在她获得了Infada神像之后，便可自由选择顺序前往伦敦、南太平洋岛屿以及内华达沙漠和51号地区。在完成了这三处的冒险之后，最后劳拉将前往神秘的南极。每个地区的故事各成一体，分为3至5个小关，TR3将一共经历20个大小关卡。不仅在关卡数目上TR3大大超过了它的两部前作，而且在关卡的设计以及复杂程度上也对玩家提出了前所未有的挑战。不要误认为这将使游戏变得乏味，TR3庞大而不失精巧的出色关卡设计将使所有玩家再次找回那真正冒险的乐趣。很多关卡不再是单一的路线和解谜顺序，针对每个玩家的思路不同，你在此探险的方式和路线也决不一样。例如在伦敦那座废弃的地铁站一关，笔者的过关路线和在互联网上公布的功略大相径庭，这便是TR3真正超越前辈们的优点之一。当然，TR3仍然保留了一部优秀的动作游戏所应具有的特点。在玩TR3之前，笔者一直怀念TR1中的机关和各类陷阱的出色设计。TR2中的这些设计有惊无险，显得比较乏味。而在TR3中，设计者运用了许多类似《印第安那琼斯》系列惊险电影中的设计手法，平平常常地遇到一些敌人并算不得惊险，真正的惊险来自于那些看似平常、但向你的身体慢慢逼近的机关——黑暗中，头顶上的钉板在一点点地威胁着劳拉的生命，你看她从容地飞奔至两个不同的栓闸之前，迅速拉下它们，随后向着唯一可能象征着生命的地洞猛冲过去，在顶板距离她头顶还有几公分之近时，以一个漂亮的前冲翻滚准确的进入了洞口……我想，这样惊心动魄的经历，会令每一个玩家都记忆犹新的。此外，使用詹姆斯·邦德风格的水下推进器与敌人较量、驾驶单桨皮艇与激流搏斗等等又别有一种刺激感，再配以时而悠扬时而紧张的音乐，TR3带给玩家的是一种真正的冒险感觉，而不是为了过关而去过关。这便是TR3真正令人拍案叫绝的地方。

全新的图形技术——真实、自然、华丽

空有极佳的游戏性而没有出色的图形质量，并不能称之为一部出色的游戏作品。Core Design的制作人员们为了大幅度提升TR3的各个环节，特地将TR2游戏引擎在原有基础上重新编写了80%。新引擎将可以使用更多的多边形营造更大、更复杂、更细致的场景，还可以实现诸如彩色光源、半透明处理等多种高级效果。如果有幸目睹在3D硬件加速模式下运行的TR3，你一定会被那各种真实华丽的图形处理所折服。首先，使用不同的武器时的效果各不相同，劳拉用手枪射击时，你会看到枪口会火星四射并冒出青烟，要是站在水中发射，甚至还会看到空弹壳落入水中，沉到水底；如果你将枪榴弹掷入水中，炸弹会在水中爆炸并且激起一片水花；最过瘾的武器是新加入的火箭筒，它的威力极大，爆炸时会将周围的物体照得通亮并且激起一团团的烟雾。TR3中改进最大的应属水面效果，所有的水波是透明的，泛着涟漪。当劳拉潜水时，身后会留下气泡，每个气泡最终都会上升到水面上形成一个美丽的波纹。跳入水中时激起的





水花，在水中遭受攻击时，鲜血会将河水染红……一切都是这么的真实和美丽。此外，彩色的烟云、薄薄的雾气以及雨雪等天气处理等都使TR3给我们带来了一种新的享受。

在营造场景方面，新引擎也同样显示出了它的威力。场景是多样化的，伦敦城夜色中复杂的建筑、废弃的地铁车站和共济会集会场所，土族部落聚居、植被繁茂、沙滩海岸风情的南太平洋地区和那些布满壁画和石雕的庙宇。正是这些庞大精细的场景为玩家的冒险烘托出极大的氛围。

智能化的AI设计——逼真、有趣

与TR2相比，敌人的AI水平更高，几乎所有的敌人都是新的，包括蛇、鬣狗、猴子、龙、爱斯基摩狗、鲸鱼、食人鱼、大恐龙等等。为了提高敌人的AI，Core启用了动物智能专家Tom Scutt，运用Tom博士的理论，可以给游戏中的人类和动物敌人设定群体行为AI模式。在TR3中，动物的AI有了明显的改观。在印度探险时，猴子的AI给我留下了深刻的印象——你不主动攻击它们，它们也不会来招惹你，只是在一边抓耳挠腮，但它们对你的武器补给倒是十分感兴趣。因此，遇见猴子，你索性在后面跟着它，说不定它就会把你带到某个角落，拿起放在那儿的子弹夹或医疗包撒腿就跑。嘿嘿，这时你再收拾了它，不就……此外，眼镜蛇会隐藏在草丛里冷不丁地咬你一口，这样你会中毒，不进行医治就会很快死去；水中的食人鱼看似平常，只要你在水中停止游动或游进死角，它们马上便蜂拥而至，群起而攻之，河水很快就便成了红色……人类敌人的AI并没有很大的改进，他们仍然射击速度很快，打得很准。但总体上讲，TR3中敌人的AI水平有了明显的提高。

更多的新装束、新武器、新动作、新交通工具——更加合理、灵活、刺激

记得在TR2推出后，不少玩家对于劳拉在西藏世界中仍身穿短裤深感不妥。是啊，再结实的人也不能穿着短裤往冰水里跳啊！在TR3中，配合不同的场景，劳拉身着的服装也十分合理。在印度和南太平洋岛屿这样的热带地区，她会保持背心短裤的装束；在伦敦夜色中探险时，劳拉会身穿黑色紧身夜猫皮服；进入内华达的51号地区，她会换上迷彩军裤；而到了天寒地冻的南极，劳拉的防寒棉服会为她抵御寒冷，但由于这里过于寒冷，所以劳拉在水中坚持的时间会明显减少，这些都是非常合理的设计。

武器方面，保留了手枪、猎枪、乌兹冲锋枪等经典武器，加入了沙漠之鹰来代替上一代中的自动手枪；以美国海军选用的H&K MP5取代前作的M16；笔者对枪榴弹的改进非常满意，它不再只能直线发射，而在爆炸之前可以到处弹来弹去，你可以利用这一特性令炸弹顺山坡滚下或掷入水中，消灭一些未被锁定的敌人，十分方便；当然，威力最大要属火箭筒，它可以将敌人轰得粉碎，但只能打直线。



新动作和新交通工具用样也是TR3主要改进的一个方面。一定时间内的加速跑和前冲翻滚可以使你有惊无险通过一些时间性陷阱的威胁。迅速的下蹲动作可以躲避突如其来的攻击，爬行则能使劳拉进入半人高的洞穴或通道，而猴子式悬荡作用在于通过一些不能逾越的深渊。TR3中新加入了五种交通工具，它们设计得惊险刺激，有时利用交通工具和敌人搏斗是必须的事情，特别是那个小巧玲珑的水下推进器。

的确，《古墓丽影III》比起它的前辈们来有了很大的进步，是所有《古墓丽影》系列中水平最高的一部。今年新年，所有的古墓迷们又将经历一次更具挑战性的冒险。更多的感受，笔者就不在这里赘述了。希望《古墓丽影III》能再次留给你一次美好的回忆！





上海　流星雨工作室

有时候，一个公司会与一种特定的游戏类型发生密不可分的联系。例如Sierra公司那精美的手绘冒险游戏，Origin的《创世纪》系列角色扮演游戏、Jane's的飞行模拟游戏、还有就是Joymania的“可爱型”即时战略游戏，什么？你不知道？那么提起那满屏幕小人四处乱跑的《工人物语》系列，你总该想起来了吧。如今这个德国的游戏制作小组推出了带有同样风味的最新作品《骑士与商人》。

完美的经济系统

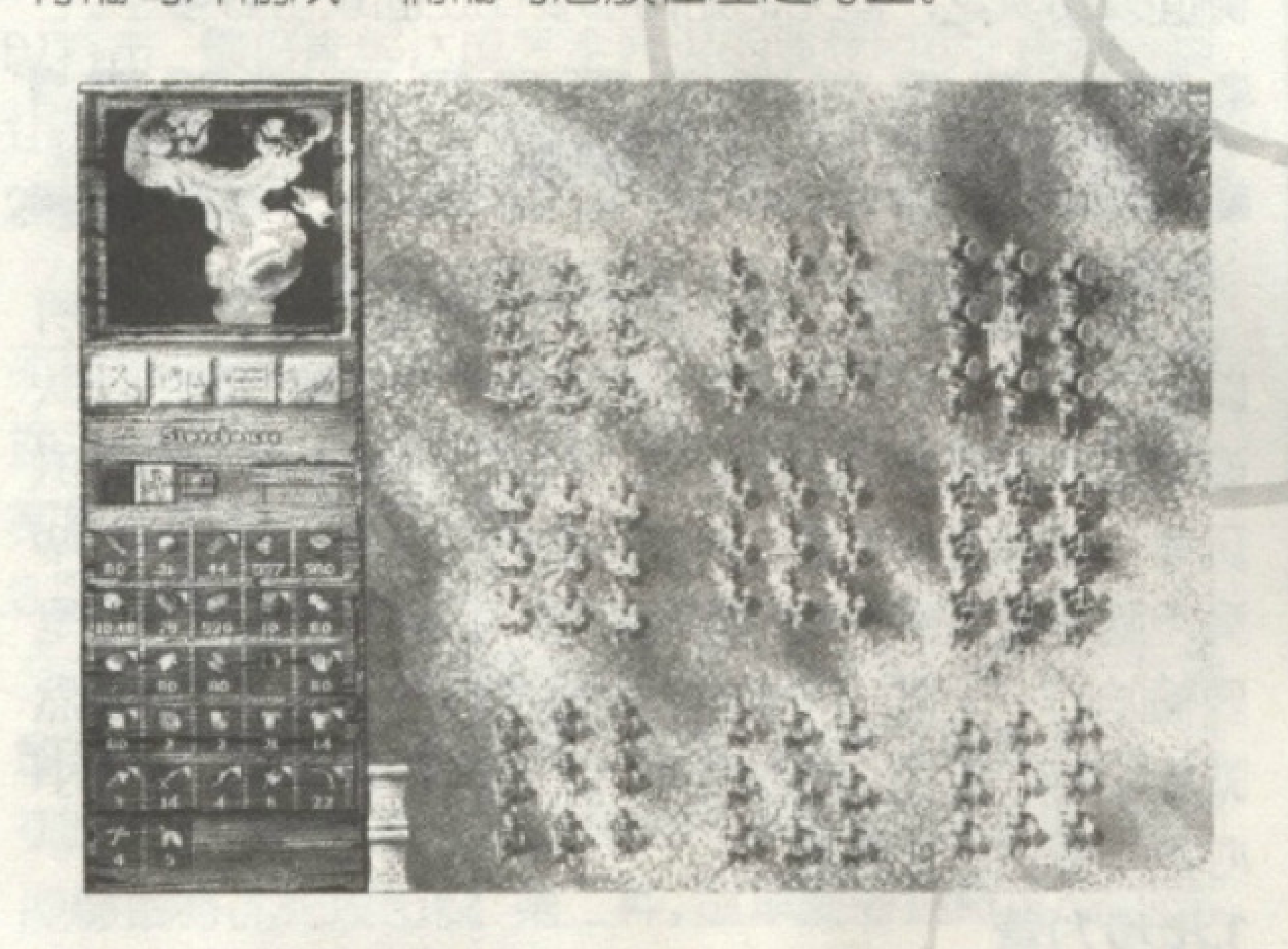
《骑士与商人》这个游戏的名称可以说是取得恰到好处。它不象其他一般的即时战略游戏那样，只是需要采集游戏中几种设定好的资源就可以作为生产单位了。相反的，《骑士与商人》对于玩家在资源的经营方面的要求与在战斗方面的要求一样重要，甚至更为重要。在游戏中，玩家不仅需要采集不同的资源，同时还需要将这些资源转化成为实质性的装备、人力以及建筑，然后才能够组建起一支强大的军队。例如为了制造一件皮甲，就需要农夫（Farmer）种田后将所收割的麦子储存在农场后，仆人（Serf）会将这些麦子运送到畜牧场（Swine Farm）用来饲养猪，牧人（Swine Farmer）将所养成的猪分别制成猪皮与猪肉，猪皮将被送往制革场制成皮革，最后皮革被送往皮具厂由工匠加工才能够得到一件可以供士兵穿戴的皮甲。换而言之，如果你在上面这些环节中只要有一个环节没有到位，那么皮甲的生产就自然陷入停顿。在《骑士与商人》中，这样的“生产流水线”可以说是比比皆是，从供给军队以及其他单位的食物到武装军队的装备，几乎游戏中每一种成品的生产都要经过这样的方式才能够得到，有时他们之间甚至还相互关联。所以附带的，你不仅要保证资源转化的各个环节，与此同时你还要仔细地考虑你的城镇建设。糟糕的道路设计或城镇布局将会大大延缓你的资源转化。还是以上面提到的“皮甲生产线”为例：农场、畜牧场、皮具厂以及城堡都必须相邻不远，否则的话仆人需要将麦子从城镇的一头送往另一头，然后再从那里的畜牧场带回猪皮，这样的效率肯定不能够使得任何人满意的。所以在游戏中玩家必须要有极强的经济意识并能够良好地控制好生产资源的分配以及城镇设计，这样才能够真正地做好游戏中的经济部分。

搞好经济后自然要将强大的经济实力转化为相应的军事力量才行，毕竟电脑不会因为你有1000单位的木材而向你投降。《骑士与商人》与其它的即时战略游戏一个最大的不同之处，就在于所有的作战部队都不是直接从兵营或是类似的建筑中生产或是训练出来的，它采用的是一种相似与装配概念的训练方式。首先玩家需要在学校（School House）中训练出新兵（Recruit），新兵并没有任何的战斗能力，但是他们会前往城堡（Castle）报到并在那里待命。此时所有被生产出来的包括战马、皮甲、长剑在内的任何武装装备成品也都会被仆人送到城堡。然后玩家就可以根据自己的想法将这些装备分配给新兵们。装备着一套弓箭、一件皮甲的就是弓手（Bowman）；而被分配到铁甲（Iron Armament）与十字弓（Crossbow）的自然就是更为强大的十字弓手；装备有长盾（Long Shield）、长剑（Sword）、铁甲的就是长剑手；如果再让长剑手配上战马，那么他就变成骑士（Knight）了。这套系统无疑也就解释了为什么游戏要采取那样的资源系统的真正原因（其实早在《工人物语》系列中我们就可以看出这样的影子，包括那画面、视角以及可爱的造型）。

注重细节表现的画面

说到《骑士与商人》的画面时，我们就不得不惊叹于它的精美了。虽然在其他的即时战略游戏中我们也看到了不少可以称得上是精美

的画面，如《星际争霸》。但是却没有哪一个能够在细节描写方面比得上《骑士与商人》！在其他的即时战略游戏中，建筑的建造过程大体总是通过3-5张图片就可以表现出来了，但是在这个游戏中，你可以先看到建筑工来到地基处，用铲子将高低不平的地面整平。然后仆人们络绎不绝地来往于地基与储藏室之间，将建造建筑所需要的材料，包括石料与木材，运送到地基处，然后你就可以清楚地看到一间房子从第一根房柱落地，架梁完成骨架，接着是屋顶的铺设、外墙面的贴面直到门、窗安装的整个过程。这恐怕在以前任何一个即时战略游戏中都无法看到的。此外游戏在角色动作方面所做的努力也丝毫不亚于建筑的绘制。例如酒厂的工人先背着一个空篮子来到葡萄园，然后一番采摘后背着满满一筐紫色的葡萄回到酒厂，将采摘的葡萄一股脑的倒入一个大盆中，接着赤着脚在大盆中不断的踩踏着葡萄，直到最后将葡萄汁制成一桶葡萄酒放在屋边为止。



有待改进的战斗

也许是由于制作者在游戏的经济方面花费太多精力的缘故，总的而言，《骑士与商人》在战斗方面似乎还有一些余地可以更进一步。首先一点就是兵种过少，在游戏中总共有短兵器系的步兵（Militia）、斧兵（Axe Fighter）以及剑士（Swordman）；长兵器系的枪兵（Lance Fighter）与矛兵（Pike Fighter）；弓箭系的弓手（Bowman）与十字弓兵（Crossbowman）；骑兵系的侦察骑兵（Scout）、骑士（Knight）。虽然总计有九个兵种，但是仔细研究一下只有四大类，同一系别的单位只是在造型以及攻击、防御方面有差异，而并无根本区别。虽然游戏的制作者宣称这四类兵系是相互克制的：骑兵系克短兵器系、短兵器系克弓箭系、弓箭系克长兵器系、而长兵器系又克骑兵系，但是在游戏中我却并没觉着如此明显的"生物链"。

为了弥补这个缺点，游戏的制作者又将阵形的概念导入游戏中，并可以让玩家自由地操控阵形。不过这种自由度也仅仅是在于几派几列的选择而已，再加上一旦队伍与敌人短兵接触后你就无法下达命令，所以并没有能够真正地解决问题。再加上游戏那独特（换而言之就是复杂）的装备造兵系统，一旦你的部队被敌人歼灭而一时无力生产部队，由于其他的生产单位，包括备有装备的新兵都没有战斗能力，那么仅仅是敌人大战后剩下的两个步兵都能将你的城镇搅个天翻地覆，根本就没有什么反败为胜、拼死抵抗的可能。这导致的最后结果就成了游戏的战斗缺乏甚至是必要的变化性。唯一值得欣慰的倒是补给的出现，由于在游戏中每一个单位都会饥饿，一般的生产单位饥饿时会到酒店就餐，而作战单位则就需要仆人运送食物，这虽然并没有使得切断补给成为可能，不过在敌人饥饿时杀过去，看着扛着酒桶、香肠与面包的仆人在两军之间穿梭的情景倒是挺有趣的。

其他

游戏的界面与它的老前辈《工人物语》系列相比较而言无疑是进步了不少。原先的那种古怪的用旗子之间的虚线代表可以在这里造路的系统不见了，取而代之的则是可以任何地方都可以造路的自由系统。而以往《工人物语》系列中那种复杂的图形帮助系统更是被简单的文字帮助系统取代。现在只要你用鼠标指向需要点取的地方就能够从屏幕的左下角得到相应的提示。除了上面说过的以外，我们还有一些要抱怨的。首先就是游戏的速度太慢而又无法调节，有时看着屏幕上的小人慢慢悠悠做着事情，真是急在心里。只好喝口茶、看看电视，过一会回来看看房子到底盖好了没有。此外游戏单调的关卡设计以及无法控制生产单位都是游戏制作者需要注意的地方。

在文章的结尾，我们不得不对这个游戏下一个自认折衷的结论。《骑士与商人》可以说是一个优点明显、缺点也同样明显的游戏。不过如果你不介意稍慢的游戏节奏以及略显单调的战斗，而对建立一个庞大、复杂的经济王国感兴趣的话，那么这个游戏倒真的值得你一试了。







辽宁 枫红一刀流

古文明霸王传（上）

新手指引

在《古文明霸王传》中每个城镇内一定会有酒吧（酒店）、旅店（客栈）、教堂，但不一定有道具店、武器店、防具店和竞技场（比武场），而且店铺内卖的东西也都不大一样，此外在某些城镇中的酒吧（酒店）可以接受任务。

玩者可以从酒吧的两个任务中自由选择，不过无论完成与否，都不能再接受另一个任务。第一个任务是固定的（不会改变），第二个任务是随机的（由6个任务中随机排列出现）。固定任务会配合玩者当时的实力，因此应当都能够顺利完成，但是随机任务通常会比较艰难。竞技场里的对手有强弱之分，弱或中等级的对手应该很好应付，但如果想要在强或超强等级中获胜，可就要一番苦战了。

除了个别队员的强弱之外，会影响战斗胜败的因素约有下列四个：攻击方法、兵种相克、地形地貌、攻击方向。

1.攻击方法

这是指对特殊军种使用特定的攻击方式，会造成超乎寻常的伤害效果，例如：对僵尸使用道术中的“阴烈阳击”。其实这是一个魔法上的生克关系，玩者可以使用偷术中的“状况调查”等方法得知敌我队员的“生魔”和“克魔”。“生魔”对该军种的威力会变小，“克魔”的威力会变大。

2.兵种相克

例如：以骑士系攻击战士系，伤害力会增加60%，反之，以战士系攻击骑士系，伤害力会降低20%。因此如果想要事半功倍，就要选择适当的军种，并尽量避免被相克的军种攻击。

3.地形地貌

地形的高度会影响攻击效果，每高一格会增加25%的伤害力。而且普通攻击无法打到三格以上或四格以下的敌人。地貌状态则会影响到部队的防御力，像草丛或岩地等都比平地的防御力要高。

4.攻击方向

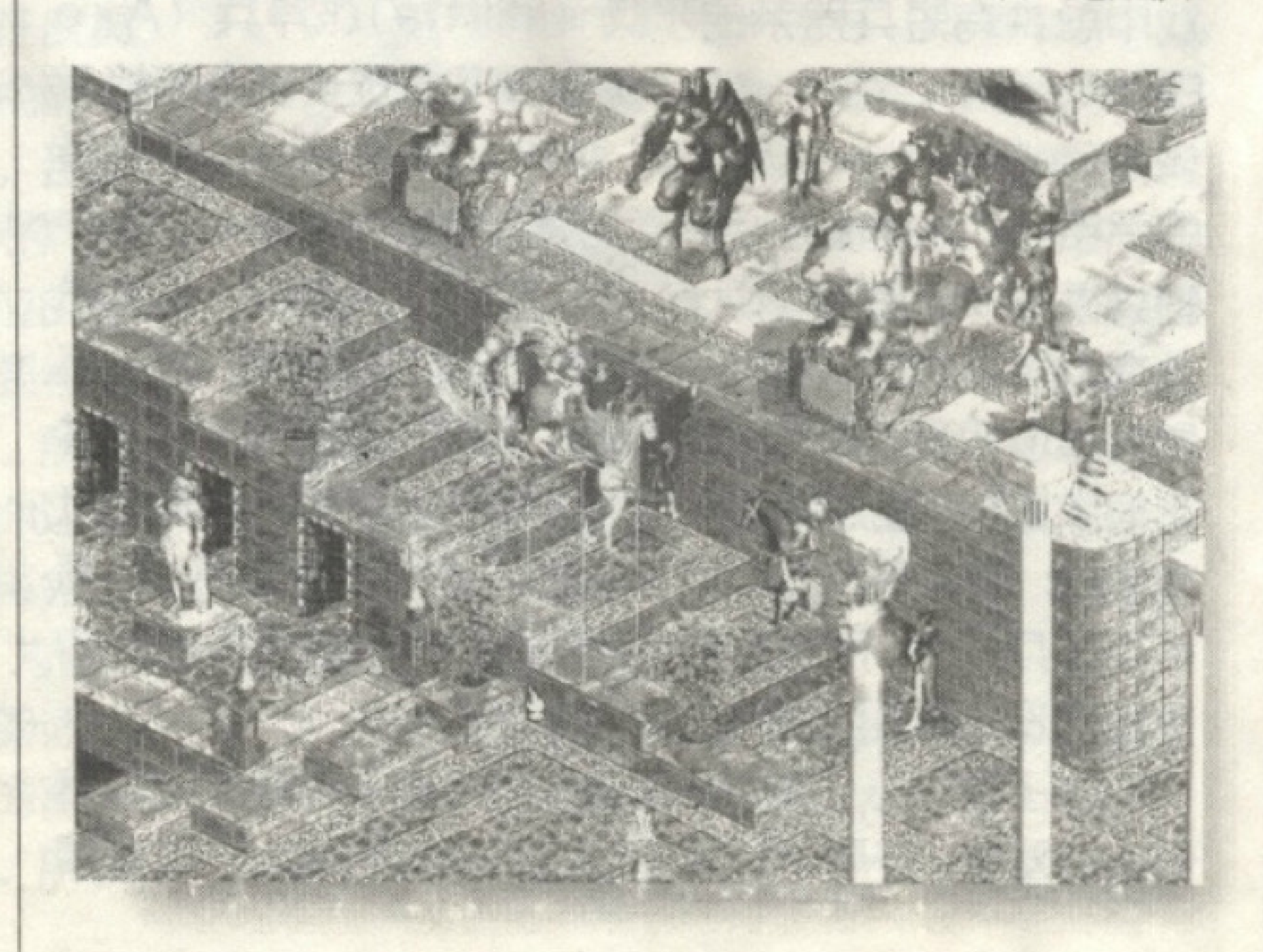
攻击敌军的背面可以得到较大的伤害力和命中率，侧面攻击次之，但无论如何都要比正面攻击好多了。

战术概要

由于电脑AI和人脑的随机应变毕竟有高下之分，所以至今为止几乎所有的战争游戏都是将电脑方面的部队设定成数量既多、兵种又强，企图以质量上的差异提供玩者一些思考的乐趣。不过玩者们也不必太过忧心，毕竟电脑只是依照特定的规则行动，论起机诈诡变它还是要输咱们一大截，只要抓到电脑的行动模式，自然而然就能够得心应手，百战百胜。以下就是笔者的一点小小心得，提供您作参考。

1.步步为营

这是通用于所有战争游戏中的基本招式，除非发生特殊状况（例如：紧急救援、抢占有利地形），否则我方的部队应该保持完整的战斗队形缓缓前进。让那些皮粗肉厚、生命值高的队员站在前排，负责挡子弹，魔法师







和弓箭手等比较娇嫩的队员躲在后面伺机攻击。等到敌人接近我方的有效攻击范围时，再一拥而上，狠狠地加以打击。最好能够达成完全歼灭的理想目标，否则一旦让敌军补血后又是一条好汉，那就要多费手脚了。

2.以众凌寡

以众凌寡是魔王军的最高指导原则(如果正义使者不好意思用这个名词，也可以改成“集中攻击”，总之是换汤不换药！)，主要目的是贯彻完全歼灭的战术思想，实质性地减少敌军人数。

3.以逸待劳

敌军发动攻击的模式有三种。第一种，战斗一开始敌军就一拥而上。此时我方最好先找个有利的地形，排列成完整的战斗队形，以逸待劳地等待敌军接近，反而能够取得优先攻击权；第二种，敌军要等到特定的回合，才会开始行动。如此一来通常我方就有更充裕的时间选择有利地形，并且排好阵势等待敌方进攻；第三种，也是最常见的，就是敌方要等我军接近到某种距离之内，才会开始攻击，并且往往因为移动的速度不同，而给予我方各个击破的机会，这就是所谓的“时差攻击法”。因此，在前进的过程中一旦发现敌军开始行动，就应该立刻停止前进，摆好阵势，先将这些自投罗网的部队消灭后，再继续前进，确实地遵守步步为营，以众凌寡的原则。

4.不杀之剑

和上一代游戏《北方密使》不同的是，《古文明霸王传》多了个“勇气”属性。无论敌方或我方，只要勇气值降到红色的状态，就可能会自动逃亡，脱离战场。因此如果敌人数量实在太多了，无法达到完全歼灭的目标，也可以设法将他们的生命力或勇气值削减得很低，让他们自动脱离战斗状态，暂时解除部分压力。等到他们恢复后，重新加入战斗时，我方多半已经取得了优势，正好适时予以最后一击。

5.练功大法

由于敌军数量通常超过我方数倍，而且往往事先占据有利的地形，因此如果不稍微练一下功，提升我军的实力，那么越到后面的关卡就会越艰辛。此外，新加入队员的程度通常较差，如果不及时加强他们的能力，就可能会出现“强者愈强，弱者愈弱”的情况，每每看到那些肉脚无故阵亡的惨剧。

练功最好的对象就是战士和牧师的组合，通常战士只会普通攻击(就算有技巧也用不了几次)，不容易伤害到躲在后方的弱小队员，而且生命力高，比较耐打，得到的经验值也比较多。加上有牧师在场，补血的速度变快，可以更快得到更多的经验值。其次是使用大范围的敌我皆伤魔法或技击，利用少数的敌军作引子(没有敌人就不能使用攻击性的魔法或技击)，将我方队员移动到攻击范围内，连同自己人一起打，可以得到更多的经验值，然后再让法师们补血，又可以得到一次经验值。一举两得，可说是最好的练功方法。

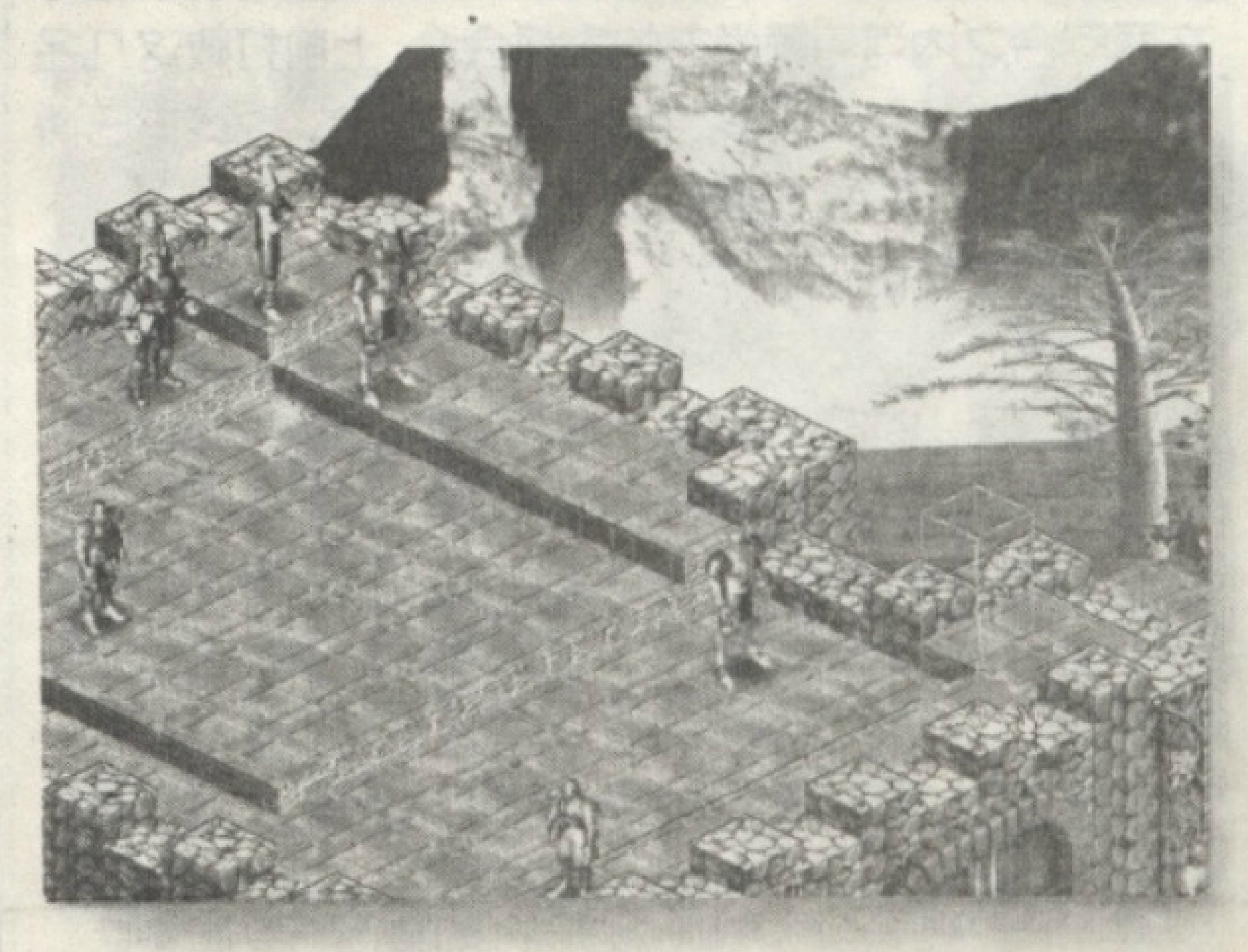
东方线——武官骠

第一关：灭口

剧情：东方的骠是一名宫国的武官，生来便具备强烈的义理心。这一日在朝廷与主张西侵政策，要进攻奥尔本的大将军起了冲突，愤然之下他辞官出走。当他走出主城不由略发感慨，有生之年也许不会再回来了，就在这时，禁军队长奉大将军之命率队赶杀而来。

宝物：(14，51，1) 205 行气散、(2，53，2) 217 再生果实

策略：这一关骠要在二十回合内到达左下角的脱离点。敌军的等级太差，脱离不是问题，所以还是让骠多杀敌练功。在第三回合敌方有六名剑客出现，尽管用骠





来杀，要先干掉那个八级的剑侠。

第二关: 高野森

剧情: 骠一行人虽然个个以一当百，但大将军的人马前仆后继，似乎非置他们于死地不可，情势十分危急，就在这时高野森和两个手下出现。她本是宫国里著名的刺客，以杀人为乐趣，曾经和骠有过师徒之缘，而她现在竟还顾念这个亡命天涯的师父前来救驾了。

宝物: (6, 31, 2) 82 粗匕、(12, 45, 1) 199 膏药

策略: 这一关只要打倒那个千户长就可过关。由于他在山坡后面，队伍攻上山坡后，派大部分队员在一侧吸引大量敌人，骠乘马从另一侧绕过去杀千户长，打赢后高野森加入队伍。

第三关: 口信

剧情: 一行人好不容易避开了大军的追赶，逃到枫之林，却在林中遇见了另一个被大将军追杀的人。

宝物: (17, 38, 3) 199 膏药、(6, 40, 2) 97 皮帽、79 天使战袍、(11, 60, 1) 隐藏、225 凤凰之羽

策略: 由于是平原作战，行动力有了很大的改善，在两回合之内可与顾尚书的家将会合。上前打败这几名道士后，家将会交给一封顾尚书的亲笔信，说尚书已请杨拓将军到平和客栈等骠会合。

第四关 山神庙

剧情: 为了避开大将军的人马，一行人走人山区，正要在一座山神庙落脚时，大将军的暗杀集团出现了，原来这座山本就是忍者们的根据地。

宝物: (12, 52, 3) 24 法杵、(2, 53, 4) 219 提神山泉、(3, 69, 2) 37 弓、(21, 70, 1) 隐藏 137 青铜盾

策略: 这一关右下的敌人较多，在战斗中先期不宜前冲，先打左上角树林里的那帮道士，以免腹背受敌，然后待敌人上来队形拉开后再逐一吃掉。打赢后为了避开大将军的正规军，众人决定在山区行进。本关结束后可在酒店与老板交谈，接任务: 大妈的宠物、武神传说或青春之泉。

第五关: 血月临空

剧情: 一行人明知这里是忍者的地盘，但碍于大将军的大军正在平原上搜索众人的行踪，只有硬着头皮深人虎穴，忍军也是早有准备，就等着一行人自人虎口。

宝物: (13, 10, 3) 200 大补丸、(12, 29, 2) 209 解毒剂 、(17, 41, 1) 221 枯木之根

策略: 这一关敌人数量众多，但他们分作三组，有各自的防御范围，在早期不接近他们不会主动进击，所以不要盲目深人腹地布袋阵中，要一组一组来消灭。建议先打左下，再打右上，最后打中间那组。本关结束后可在村镇的校武场挑战升级。

第六关: 平和客栈

剧情: 一行人依约抵达平和客栈，却发现杨拓深陷重围，被大将军的人马团团围住，看来一场恶战在所难免了。

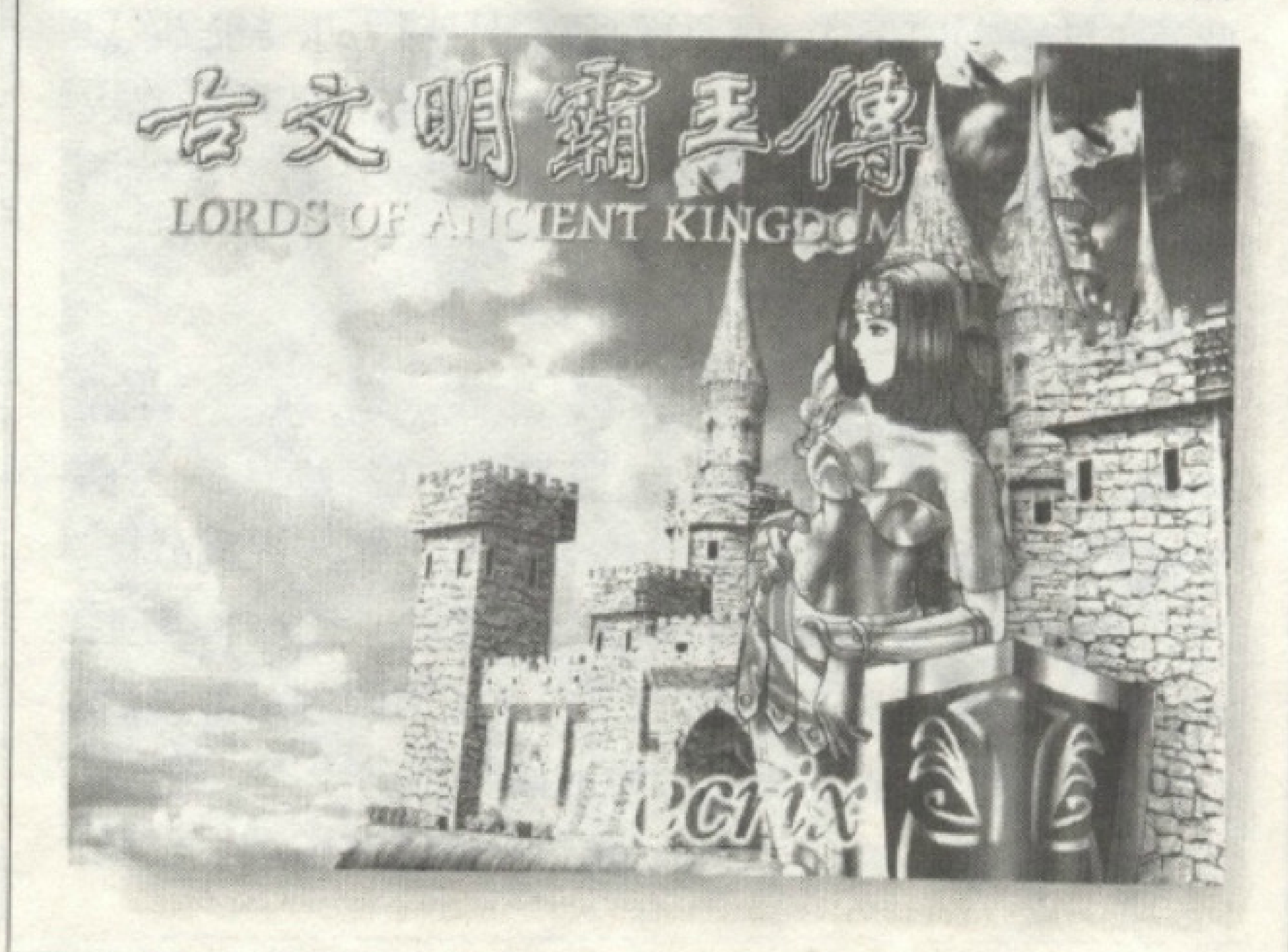
宝物: (6, 18, 2) 隐藏 50 凤头斧、(10, 25, 1) 288 战斗之书、(16, 58, 3) 156 猫眼石

策略: 这一关敌人的实力太强了，偏偏那杨拓又是个NPC，硬是往敌军中闯，还是快快救他吧。派几名队员绊住两个石狮左近的宫国武士，其余人快速与杨会合。在先期往上打，右下的八名不要动，否则会引发战斗陷人重围。在与铁木兰对阵第六回合时，老板娘花艳蝶会出现并加人队伍。

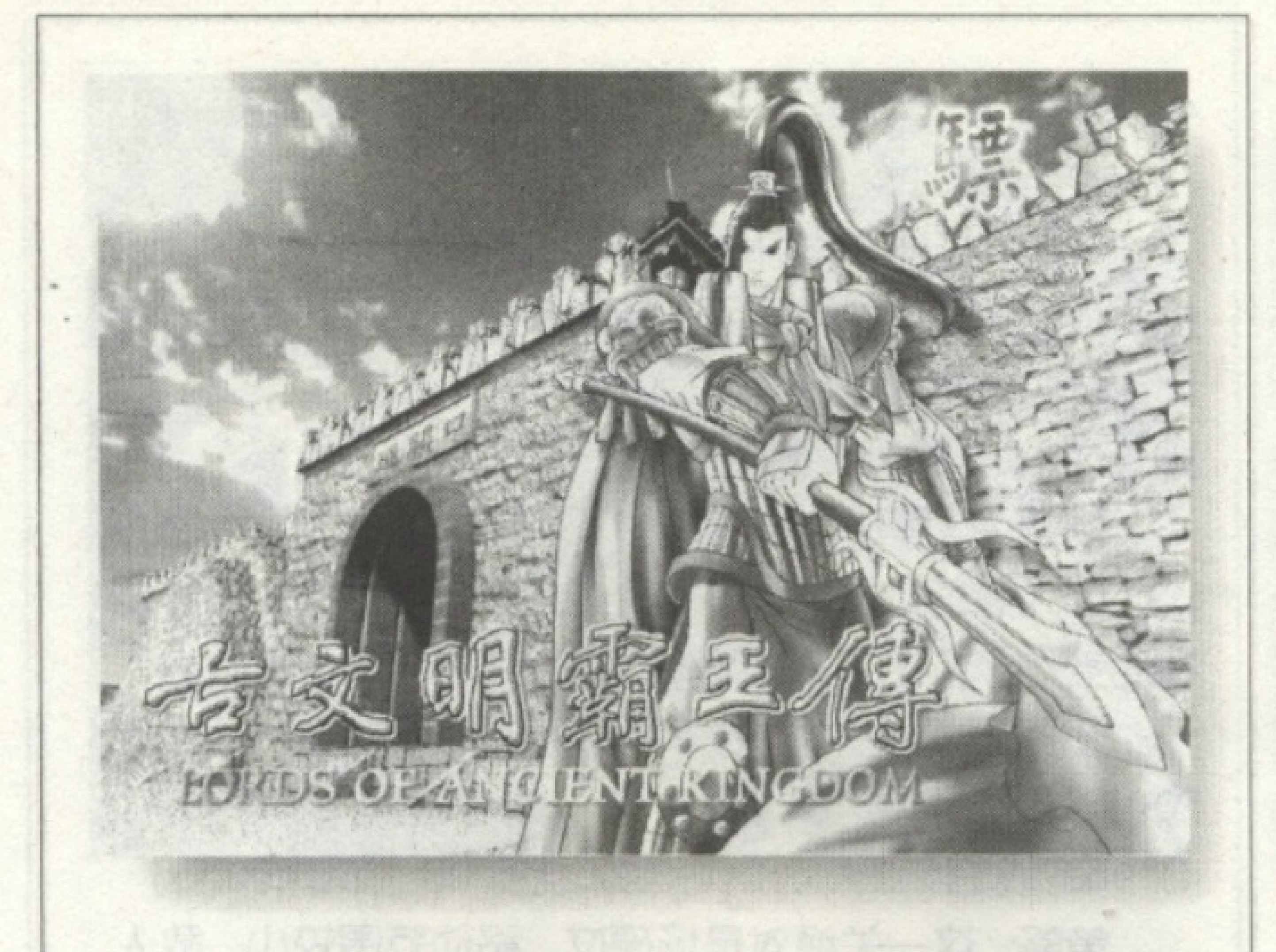
剧情: 打败了铁木兰，杨拓因不能确定骠的立场，说还不能带他去见顾尚书，两人决定先剿灭魔界再论后事。

第七关: 魅罗桥

剧情: 这边是通往魔界的分界点，平常甚少人烟，







从这边以后，各色的妖魔将不断出现。

宝物：(22，36，2) 187符术书（木）、(7，42，101) 上锁170照妖镜

策略：这关桥北的几只不难剿平，过桥后将那名魔将引到桥头来杀，队员们排好布袋状将其围杀，他的攻击力挺骇人的。

第八关：岩魔山口

剧情：这里是魔族的势力范围，虽在百年前武神将他们赶入深山中，但自此再没人将魔族歼灭。他们藉着地利盘踞山中，形成了属于他们的国度，等待着反扑的时机到来。

宝物：(91，34，102) 上锁 闪电之壶、(4，34，3) 218 魔力之泉、(1，38，104) 上锁108 护头 (7，55，1) 202 香料

策略：先用六七个回合将前方第一队怪物清光，这时后面第二队怪物会攻到面前，大家最好后退，利用那道石门躲避围攻，进一个杀一个。这一组处理完，第三队将在第十一回合攻下来。本关结束后可在酒店接任务：鬼屋或保卫家园。

第九关：铁木兰的抉择

剧情：骠与杨拓等人势如破竹的攻势，使魔军遭受了不少损失，为了不让骠等人深入魔地，魔族几乎是倾巢而出。

宝物：(2，9，2) 隐藏 146 精铁盾、(16，9，3) 206 老山参 、(13，35，101) 上锁 83 鳞甲

策略：这一关魔军数量众多，但并不难打，要利用地形开阔的特点，诱敌分散入右下方的疏林中，逐个吃掉他们。打到第八回合，铁木兰率队出现，因为识破大将军的野心而加入我军，此后这关就较难打了，场上多了十几个宫国的敌人，还是朝上方边撤边打吧。

第十关：采药女

剧情：魔物盘据的深山中，一行人遇见了被魔物袭击的一名村姑。

宝物：(1，65，103) 上锁 233 龙延香、(12，83，2) 200 大补丸、(5，187，1) 183 符术书（金）

策略：本关村姑手无缚鸡之力，处于敌人的包围之中，是抗不住敌人一击的。还好敌人好象并不会攻击她，她也行动得很巧妙，四个回合就能与她会合了。其他人先杀左下角的敌人，然后再挥军往右上攻。村姑会在第十会合左右跑到右下安全地带。将村姑霏霏救下后，霏霏答应为众人带路，而骠已识破了她的伎俩，变身后的妖后霏霏答应在魔域战场上相见。

第十一关：魔界入口

剧情：藉着跟踪大将军的人马，一行人终于来到魔界入口，百年来无人能及的禁忌之地。妖后霏霏出现后，指挥着一干魔物朝我军杀来。

宝物：(0，19，2) 隐藏 157 鸡血石、(10，21，103) 上锁 226 女神的眼泪、(18，26，1) 115 法箍

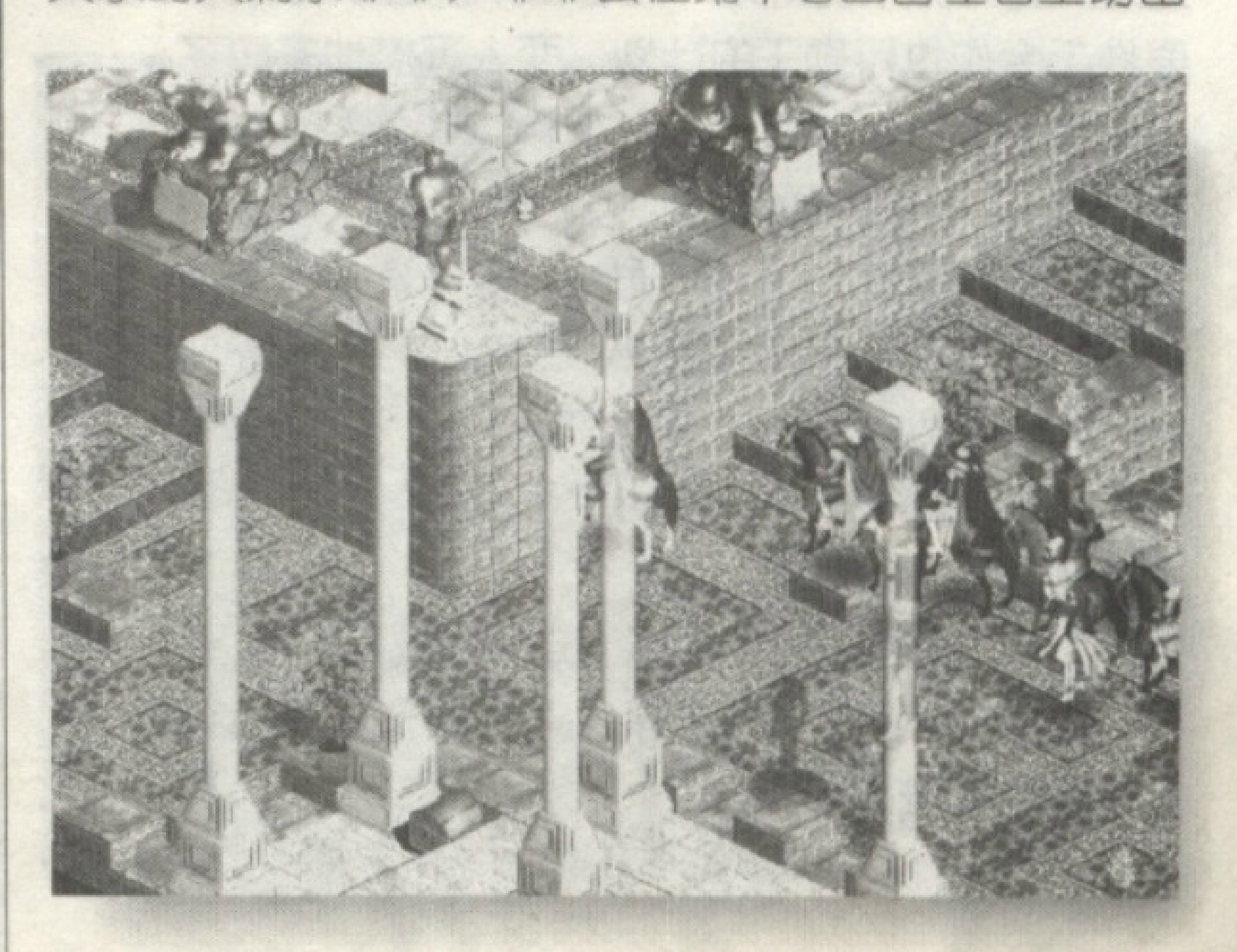
策略：这一关要过迷宫式的天桥，首先按兵不动，吸引妖将猛鬼到岸边逐一歼杀，然后由左上掩将过去打霏霏。在第十五回合霏霏会主动进击，所以要在此之前解决桥上的敌人。

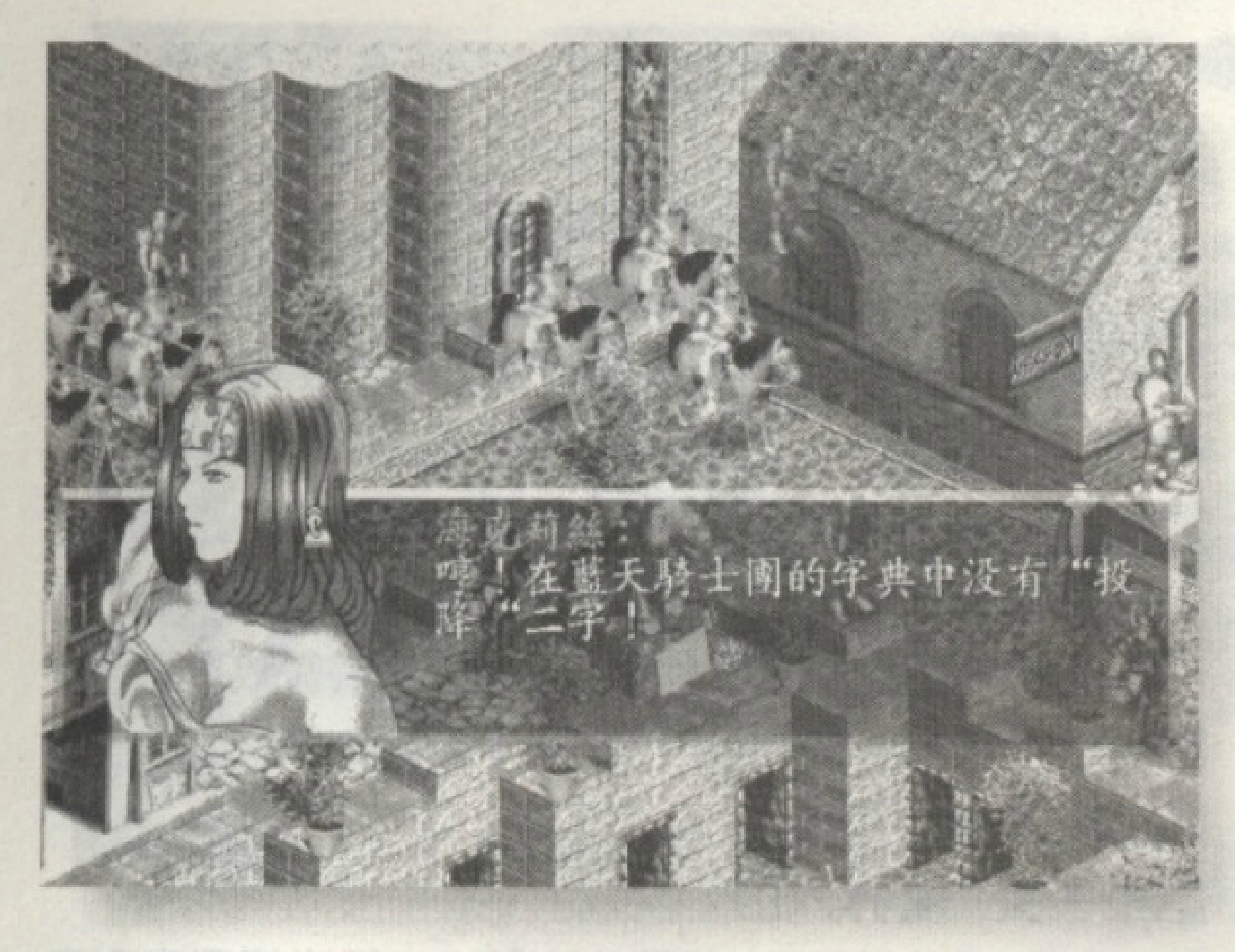
第十二关：群魔乱舞

剧情：一行人入侵魔界，而妖后霏霏已摆阵相待，加上大将军的人马，一场腥风血雨即将上演。霏霏虽然打算吸引骠加入魔界以称霸大陆，但被骠的铿锵话语所粉碎。

宝物：(10，44，4) 隐藏 224 智慧果、(10，49，103) 上锁 242 控尸符、(14，54，2) 92 寿衣、(7，57，1) 10 鬼头刀

策略：这一关敌人虽多并不难打，首先抢上左边陆地，这时敌兵只能从几条固定的桥道上过来，派人守住，其余的人剿杀霏霏，霏霏会在第十七回合左右主动出





击。

第十三关：魔城浴血

剧情：魔界已面临崩溃的边缘，魔王向大将军求援，大将军却以人手不足将部队召回，此时魔族方知自己只是一批弃卒，绝望和愤怒之余，魔王集结所有的力量作困兽之斗。

宝物：(18，31，1) 288 战斗之书、(18，32，2) 220 麒麟之爪、(23，53，3) 隐藏 243 招魂铃

策略：这一关地方狭窄，行动有所限制，敌方势力又强，打起来蛮吃力的，攻不如退，还是在左下角慢慢吸引敌人打好了。反正要四十多回合，最后再杀岩魔山魔王吧。战斗结束后霏霏率鬼卒小畜赶来，骠劝其改过向善，霏霏终于加入队伍。本关结束后可接任务：歼尽强盗团或武神传说。

第十四关：叛徒

剧情：骠终于通过了顾尚书的考验，杨拓才将大家领到了讨伐逆军的大本营——镇魔观。见到尚书顾清风后，众人正在谈话，高野森忽然拔剑行刺顾尚书，原来她是大将军派来的奸细！尚书在弥留之际嘱咐骠和杨拓要携手合作执行勤王的计划，两人沉痛地答应了。

宝物：(19，33，101) 上锁 245 忍者替身、(18，141，4) 247 血魔之心、(8，52，3) 233 隐身涂料、(2，67，2) 203 闻香瓶、(15，73，5) 211 一清丹

策略：这一关腹背受敌难度较大，右上的敌人较疏散，宜往上冲，将那里的敌人清理后，左下的大队人马冲人空地，正好利用地形各个击破。

第十五关：飞檐城

剧情：镇魔观一役后情势逆转，骠等人号召天下英雄，共同进京勤王，在一呼百应的情况下，讨逆军顺利地向皇都推进。

宝物：(11，37，103) 上锁 186 符术书（火）、(15，42，2) 110 混天盔、(3，53，4) 219 提神山泉、(9，75，1) 隐藏 比基尼泳装

策略：这一关里歼敌有些困难，还是从一侧爬上去抢军旗吧。本关结束后可到镇上校武场训练，不过以我目前的等级老板已不肯让我练了。

第十六关：武神平原

剧情：这里是到达宫国皇城前的平原，为了纪念当年带领大家战胜魔族的武神而命名的武神平原，高野森在此安排了阵势好替大将军回防的主力争取时间。

宝物：(28，43，3) 217 再生果实、(24，52，2) 201 回元培真丹、(21，60，1) 250 金刚经、(28，67，4) 159 琥珀

策略：这一关绝对是场硬仗，移动范围较小，敌人众多，必要时多使用乾坤易位术来分散敌人，慢慢吃掉。本关结束后可在酒店接任务：夜叉的剿灭或拯救落难者。

第十七关：皇都城门

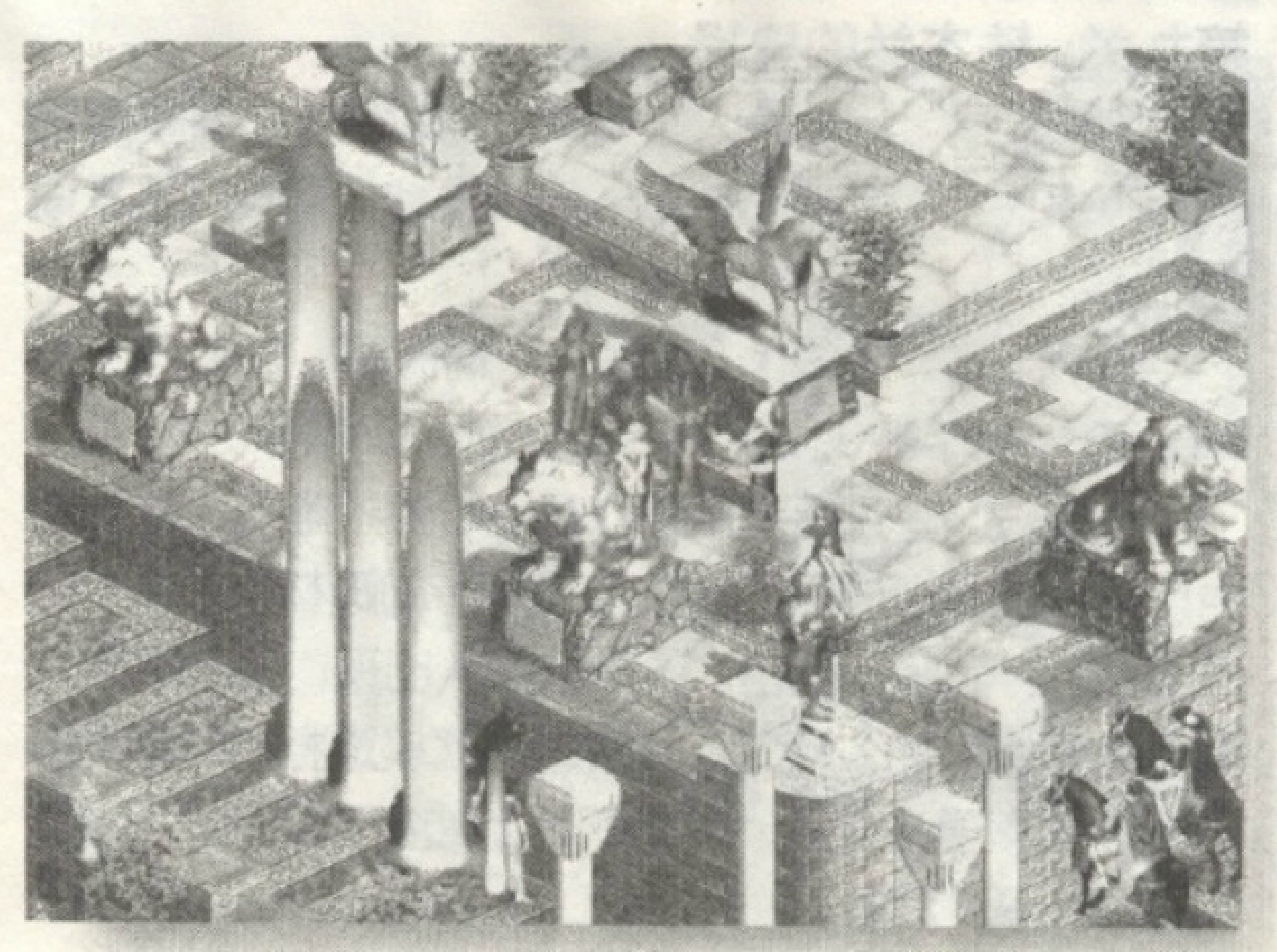
剧情：这里由高野森亲自率军防守。此处是勤王的关键，只要能占领皇城，就算大将军人马再多也没办法攻人了。

宝物：(9，38，101) 上锁 184 符术书（土）、(5，52，2) 233 隐身涂料、(27。64。4) 隐藏 246 结界纹章、(24，80，3) 226 女神的眼泪

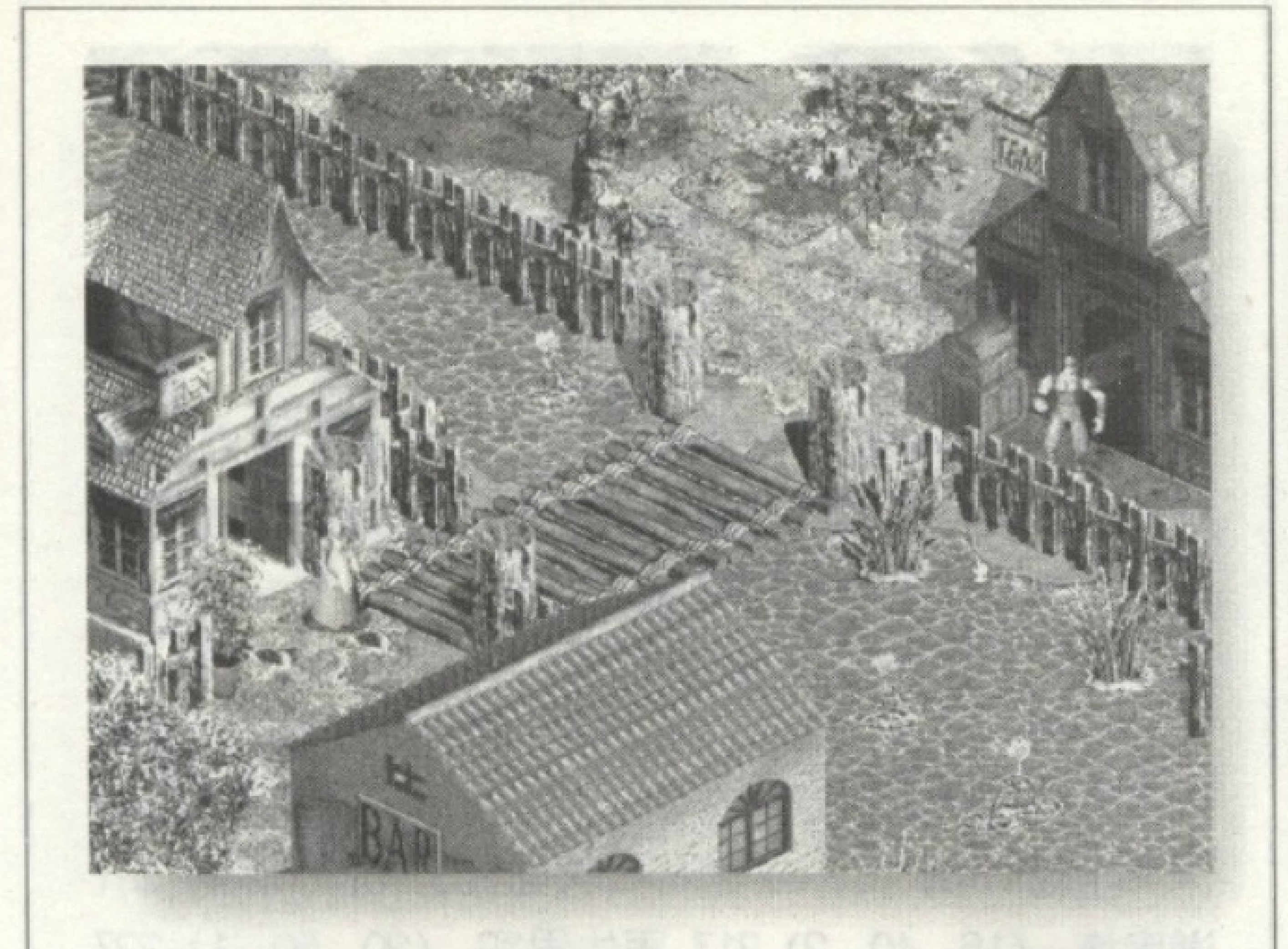
策略：这一关很易陷人包围，虽然上城墙的路径有好几条，不过最好还是从右翼冲上去，那边敌人较弱。一旦上城墙后，大院左侧和前方的两组骑兵就不会一拥而上了，而前方的阻力不是很大，拔军旗就不很困难了。本关结束意味着勤王行动成功，皇上了解了大将军的阴谋，遣骠等人追击大将军掌控的主力部队，在出征前的镇中可到校武场挑战升级。

第十八关：夜袭

剧情：在皇城一役中战败的高野森为了扳回一城，







连夜率暗杀集团围了骠一行人休息的大院。

宝物：(11，26，102) 上锁 27 金钢杵、(0，59，1) 206 老山参、(19，71，3) 隐藏 222 闪电之壶

策略：这一关的条件是打倒高野森。她站在一个高台上，寻常武将打不到她，可用花艳蝶弓术中的穿心术、毒弩等来攻击她，当然这要等级够高了才能学会。在打败她后会有两个选择，选前者会将高野森打人大牢，惹其怨恨；选后者高野森会心悦诚服地加人我军，并且在通关后与骠有一段剧情发展。

第十九关：再战飞檐城

剧情：骠等人虽然勤王成功，但大将军仍保有大部分的禁军，实力仍强，在骠等人占领皇城后，大将军的主力便退人飞檐城伺机反攻。

宝物：(12，32，103) 上锁 208 天山雪莲、(25，49，102) 上锁 162 护身符、(1，52，1) 隐藏 90 道士黄袍

策略：这一关要使敌人撤退须杀死所有的敌人，其中有三个是隐形的，要靠近才能看到，一个在西城墙壁上，一个在中心石坛左近的地方，另一个左上角的城墙上，需要乾坤易位术才能到达那里。本关结束后可挑战校武场。

第二十关：双雄会

剧情：大将军的前锋部队在飞檐城被击溃，主力退守到著名的险要地区毒龙潭，这里距边关不到百里的路程，历来是把守边关的天险之一。

宝物：(12，25，103) 上锁 207 仙丹、(14，38，2) 215 原始神像、(1，66，4) 232 龙王之须、(25，67，1) 185 符术书 (水)

策略：本关虽然直往前杀会离大将军很近，但由于敌军的分布密集，危险较大。右上角地带开阔正适合打游击，首先往左突围，分队打杀敌军的骑兵，慢慢接近大将军。谁知千辛万苦地将他打败却又被他逃走了。

第二十一关：百里追击

剧情：骠最担心的事终于发生了，大将军果然被逼急了，全军转向出关直攻奥尔本王国，为了不前功尽弃，骠当机立断进击奥尔本，务必斩草除根。

宝物：(8，33，3) 260 钥匙、(3，36，104) 上锁 265 影武者头盔、(20，45，1) 256 武术大全、(0，55，2) 223 龙延香

策略：这一关敌人众多，但都有固定的防守区域，逐批引到两侧的石像间来打，假以时日不难过关。

第二十二关：女骑士

剧情：运气不好的海克莉丝向大将军借军队，不但引狼人室，还遭杀身之祸，还好有骠及时赶到。

宝物：(9，14，3) 123 飞跃之靴、(38，40，102) 上锁 13 鬼哭剑、(0，54，1) 225 凤凰之羽

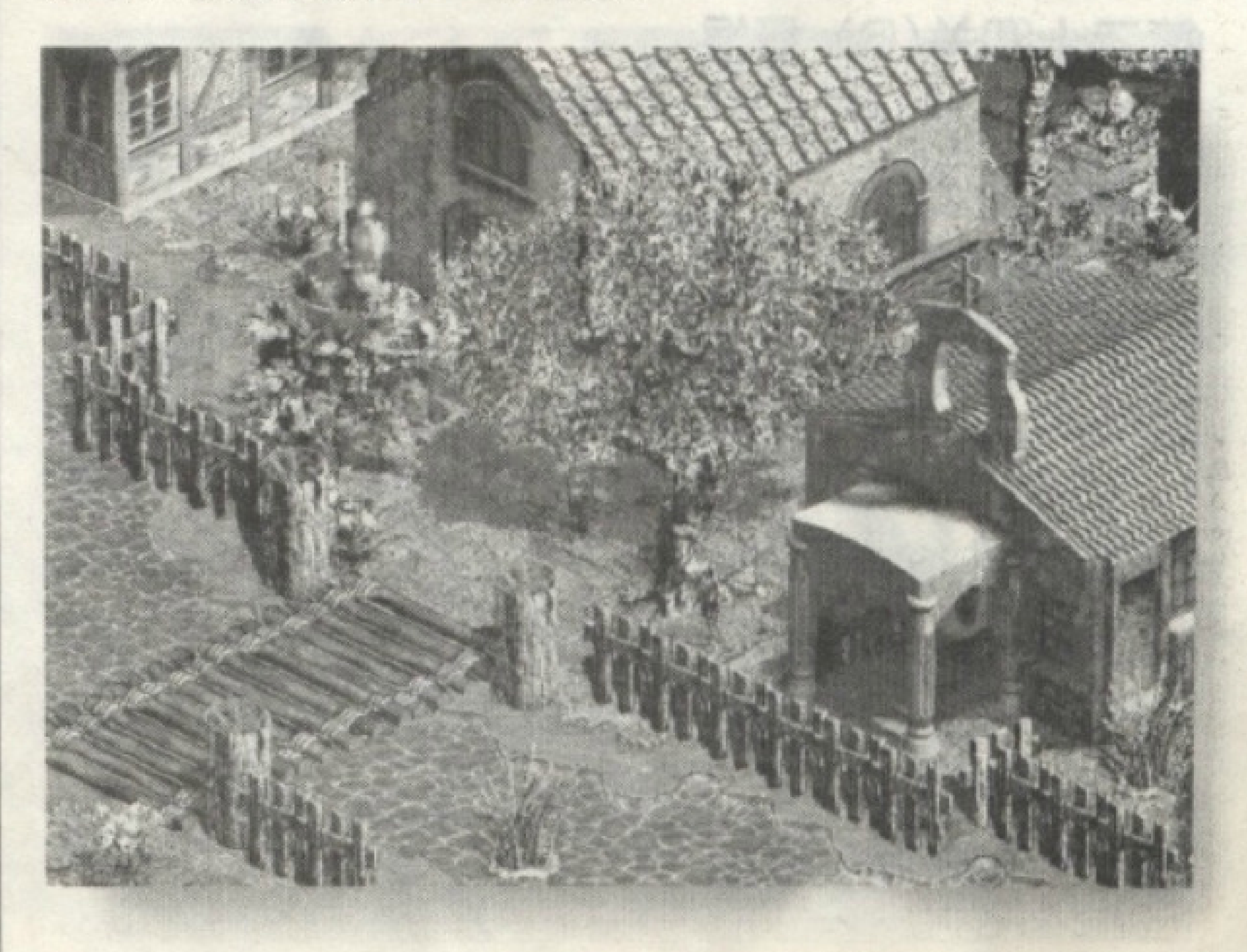
策略：骠这边人马势强，而海克莉丝那边对付几个老道还可以，但对付上方的敌人重骑兵就有点困难了，所以必须派全部人马上去援助他们，保住海克莉丝不死，然后再打右边的大将军。打跑了大将军后，莉丝请求骠等人前往解救蓝天骑士堡之危，一个远古的邪魔就要复活了，圣者派拉蒙已携魔水晶准备封印，这时有两个选择，先打大将军还是先解决封魔之事。选前者接分支第二十三关 (B)，选后者接第二十三关 (A)，不过到第二十五关开始剧情又接在一起了。

第二十三关 (A)：布雷克

剧情：就在圣骑士坎特最危急时，海克莉丝从东方找来的援军及时赶到。

宝物：(11，29，102) 上锁 174 圣书 (卷四)、(21，34，3) 220 麒麟之爪、(1，38，1) 284 骑士长枪

策略：这一关的魔军异常强大，蓝天骑士不堪一击，最好趁坎特的人还健在，用花艳蝶和霏霏等人的传送术将队员易位到平台上，主攻布雷克，小心敌人的怨灵咒杀可以杀掉队员的一半生命。







第二十四关(A)：冤家路窄

剧情：才刚踏出骑士堡就碰见大将军严阵以待，真是人生何处不相逢！

宝物：(11，17，2) 隐藏 196 筋肉激素、(7，22，104) 上锁 160 碧玉、(23，29，3) 221 枯木之根、(13，67，1) 256 武术大全

策略：敌人蛮多的，有十级也有二十级的，先打两边，将中间二十级的妖兽疏散，再从中央的栅栏处吸引出大将军围攻。

第二十三关(B)：桑贝拉城

剧情：大将军再度招兵买马，招募了许多当地佣兵与怪物，准备卷土重来。

宝物：(5，27，1) 181 魔法书(红)、(20，32，102) 上锁 251 火焰之瓶、(25，38，4) 隐藏 289 武术之书、(15，73，3) 218 魔力之泉

策略：由于台阶以下怪物较多，因此需派几名队员牵制住它们，其他队员用传送术送到高台上对付大将军。先集中干掉会怨灵咒杀的敌人，最好由会隐形的队员(高野森)去杀。

第二十四关(B)：悔恨

剧情：骠一行人赶到时已经太晚，圣骑士坎特已光荣战死。

宝物：(17，21，1) 284 骑士长枪、(11，28，105) 上锁 紫水晶、(10，29，103) 上锁 151 血魔之盾、(23，52，4) 256 武术大全、(12，62，2) 224 智慧草

策略：坎特一死，蓝天骑士团的人全成废物。我军现在已有三位将军，高野森转职成了忍者千岁，霏霏转为九尾妖魔，骠转成了骠骑将军，只可惜铁木兰和花艳蝶不能转职，否则……不过以目前的水平对付魔军已是很轻松的事了。

第二十五关 步步危急

剧情：骠一行人赶着前去支援圣者封印布雷克，进人幽冥之森中，遇到了一群不明敌人的袭击。

宝物：(24，8，2) 隐藏 289 战术之书、(26，43，3) 188 符术书(？)、(3，37，104) 上锁 252 女妖的衣裳、(15，71，1) 112 飞龙盔

策略：怪物并不多，移动力不强，只是它们的粒子炮轰击范围很大，队员要注意分散。本关结束后可接任务：灵丹妙药或护送村民。

第二十六关 陷阱

剧情：骠一行人被这些莫名其妙的怪物追打，没想到不远处也有人在艰苦奋战。

宝物：(0，37，3) 228 神经毒素、(8，40，4) 291 谦卑集、(16，40，2) 217 再生果实、(20，50，1) 227 细胞再生剂

策略：那五个使用现代化武器的家伙好象对怪物没有什么杀伤力，只有重火力拥有抗魔力，但不要依仗他们，全心神消灭树林中的怪物吧。战斗结束后重火力率队加入了队伍。

第二十七关 母船入口

剧情：一行人马不停蹄地赶到了封印之地，正好与魔军撞个正着。

宝物：(9，24，3) 14 古剑(干将)、(24，36，101) 上锁 256 武术大全、(3，37，2) 163 圣杯、(10，47，4) 291 谦卑集

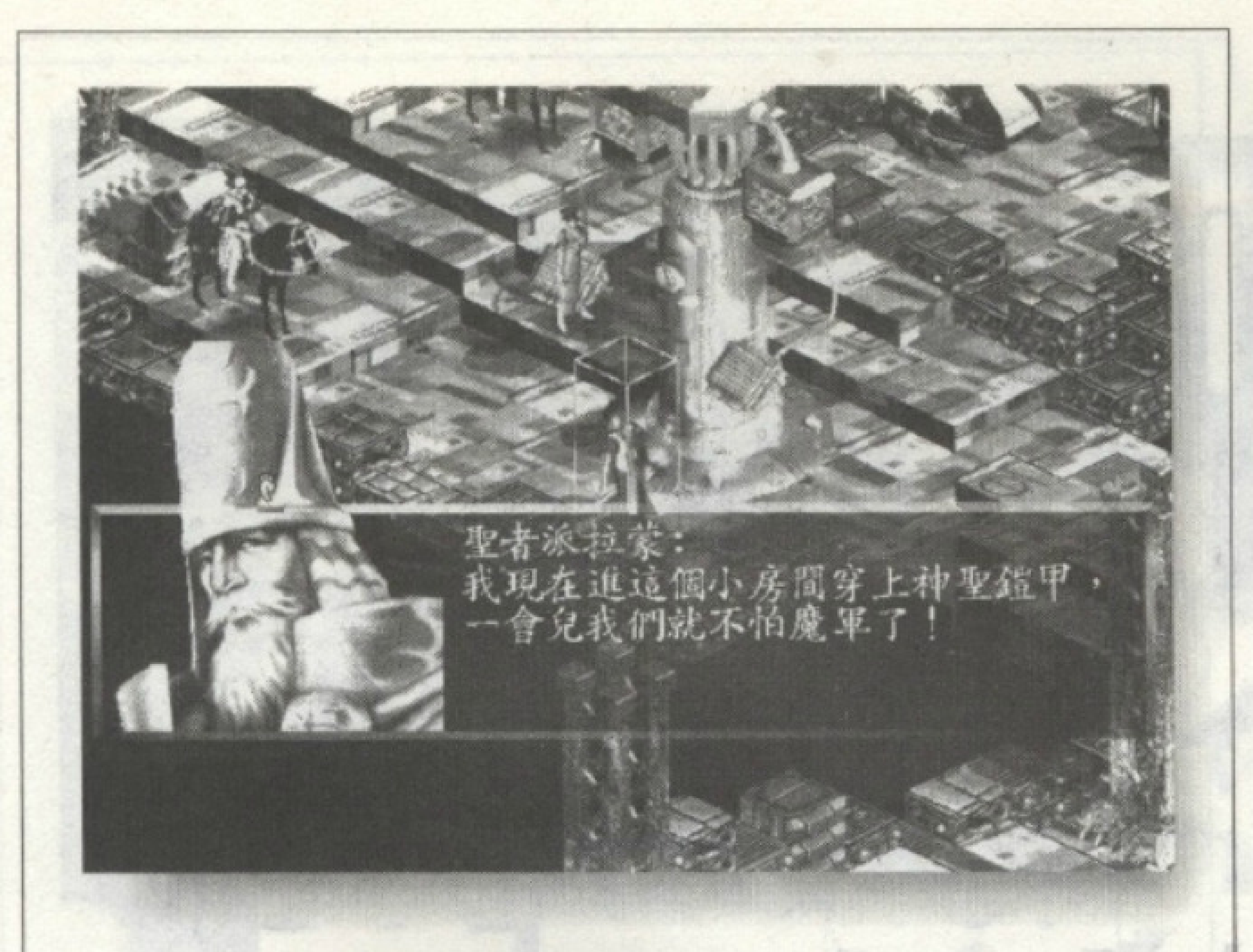
策略：敌方的势力很强，避免孤军深入，先将敌人吸引分散到下方两侧的树林中，等布雷克孤立后，用传送术将队员送过去对付他。

第二十八关 中央通道

剧情：一行人追踪魔军到了封印之地的内部，这是一个完全用钢铁构成的陌生空间，见到圣者派拉蒙后，他说已找到了打退魔怪的法宝。







宝物：(8, 20, 101) 上锁 15 古剑（莫邪）、(16, 32, 102) 上锁 114 幽冥王头罩、(19, 41, 3) 166 重力平衡器、(6, 71, 104) 上锁 219 提神山泉

策略：本关敌军以三角形环伺于前，为了避免受到围攻，先冲出道口迅速往左方路口掩杀，那里敌人较近且少，可作生息之地，然后把守住两个路口逐组消灭攻下来的敌军。打退了这群魔军后，派拉蒙要领众人去机关室，好将这时所有的出入口封锁起来。

第二十九关：中控室

剧情：圣者必须关闭所有的门，如此才可以将布雷克抵挡一阵子。

宝物：(18, 16, 4) 218 魔力之泉、(7, 33, 1) 285 冰魄夺魂戟、(11, 33, 3) 隐藏 244 重力锁、(3, 40, 2) 87 天王护身甲、(14, 45, 5) 290 战略之书

策略：这一关敌人不多却也不易对付，敌人的攻击力很强，用霏霏等人的魔法及时地恢复队员们的体力，从一侧上台阶干掉机械守卫，其它的就不难对付了。将大门封上后，圣者又朝密室跑去。

第三十关：看不见的敌手

剧情：在这里必须要打开密室的机关，只是这里的怪物并不见少，似乎有着看不见的敌人正监视着大家的一举一动。

宝物：(13, 16, 4) 隐藏 153 无极天灵铠、(15, 88, 3) 132 血王战靴、(22, 37, 2) 54 斧（魔神破）、(1, 42, 1) 30 观音杵、(9, 68, 105) 上锁 鬼武神的面具

策略：这一关阵线拉得较长，但挺好打的，怪物不会忽拉一下围上来，只要一步一个杀过去就行了。另外敌人的机械守卫的能力有所下降，注意在攻击炮台时队员不要站成直线。当众人清理完这里的怪物后，那个可恶的派拉蒙老先生说还有一个机关，众人听了不由叫苦不迭。

第三十一关：最终任务

剧情：虽然圣者的记忆力令人担扰，但大家还是战战兢兢地来到这个号称藏有最后机关的地方。

宝物：无

策略：这一关都是重型机械人，等级较高，寻常的攻击几乎不起什么作用，唯有多用黑系魔法才有杀伤力，在初期将敌人逐个吸引下台阶，用魔法狂轰。当将所有变态的机械人清理后，众人跟随着圣者派拉蒙去密室拿那个始终不见影儿的宝物。

第三十二关：最后决战

剧情：圣者派拉蒙在众人的守卫下进人了存放有密宝的密室，这时魔军悄无声息地出现在门口，在与猎杀者（大将军）和布雷克见过面后，派拉蒙那老头子去小屋穿神圣铠甲。

宝物：(10, 14, 2) 178 魔法书、(0, 23, 1) 175 圣书（卷五）、(16, 29, 3) 20 回元培真丹、(7, 37, 105) 上锁 闪电之壶、(8, 54, 4) 208 天山雪莲

策略：本关敌人虽不多，但都是重量级的选手，从战术上来讲要守住两个路口，逐一来打，切勿冲出去，制胜的关键在于擅用魔法攻击和魔法恢复。

第三十三关：真面目

剧情：击败魔军后，圣者终于露出了真面目……

原来重火力是星际雇佣兵，他本是来消灭蛇星人布雷克的，可是他现在开始与派拉蒙合作，决定以太空船一统克拉罕大陆，于是一场正义与邪恶的最终较量开始了。

宝物：(10, 15, 1) 291 谦卑集

策略：这关与上关相仿，只是敌人的能力有所提升，但马上就可以看到关尾了，这也许就是奋战的动力吧。

HOMEPAGE:gamemen.yeah.net



旅人计划III

THE JOURNEYMAN PROJECT 3

LEGACY OF TIME

时空遗产

北京 Jacky&Pitt

几千年前，伟大的古代文明——香格里拉、黄金国和亚特兰第斯神秘地消失了。在这些神秘事件的背后，隐藏着一段传奇的故事和一股神秘的力量，而这些最终将决定人类的未来。

世界大事记

公元2117年2月2日

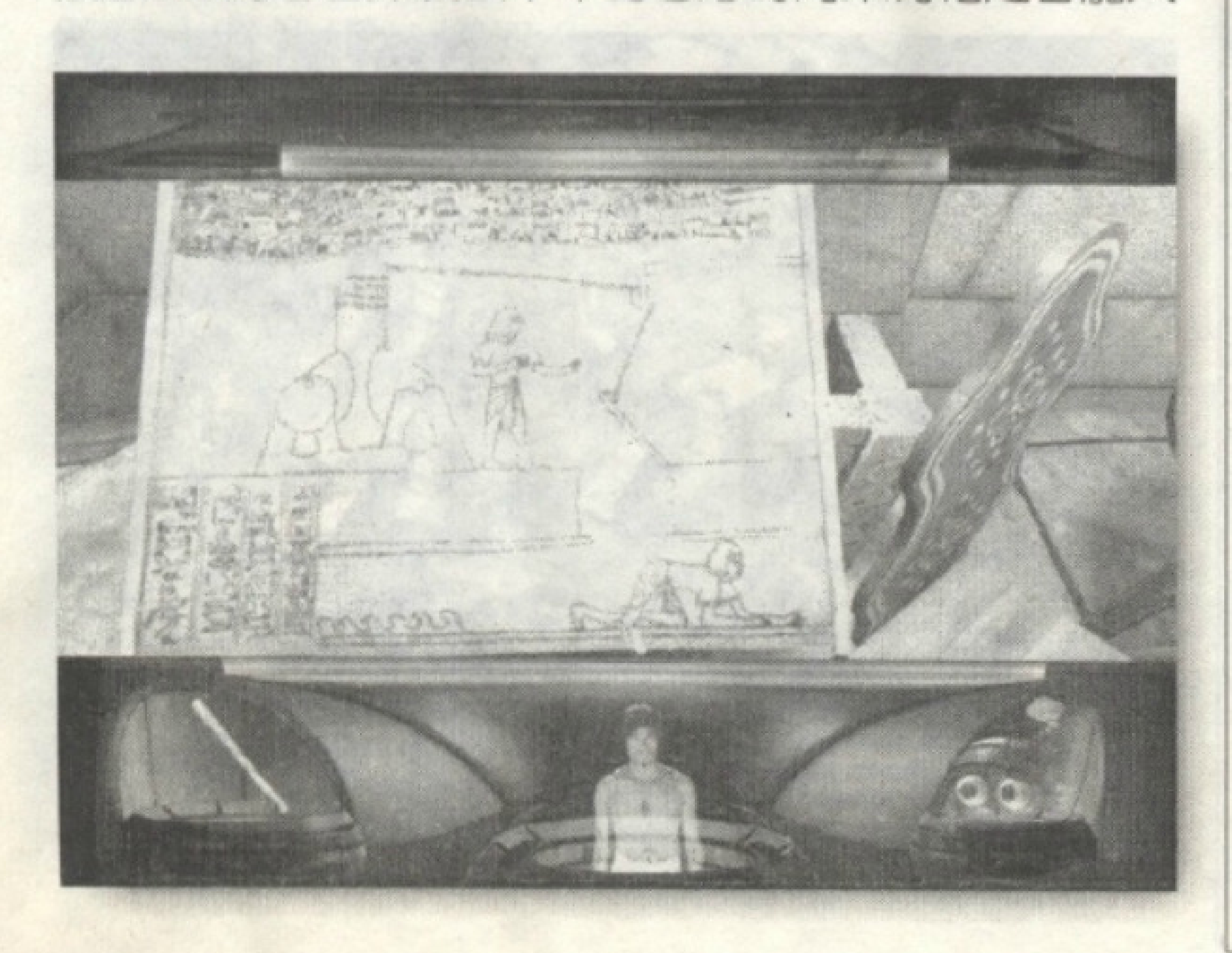
在经历了一场毁灭性的核战争后，地球上只剩下了四分之一的人口，幸存者们希望能够重建地球。为了持久地维持和平，世界议会成立。

公元2300年元旦

地球上的第一座空中城市升空了，人类即将开始大规模地移居太空，这是人类历史的一个新纪元。

公元2308年11月6日

地球人第一次与外星人Cyrollans（希罗人）进行接触。他们给世界议会十年的考虑时间来讨论是否加入宇宙联盟，以维持和平。



公元2315年8月15日

Elliot Sinclar博士发明时空机器。世界议会成立TSA(Temporal Security Agency)来管理第四空间——时空。

公元2318年11月6日

* 十年期限到，Cyrollans人来到地球听取世界议会讨论的结果。

* Sinclar博士企图改变历史，想要暗杀Cyrollans人特使，他宣称外星人想要征服地球。阴谋被TSA5号调查员Gage Blackwood粉碎，Sinclar博士被送往位于土卫的监狱Vega Thelon。

* 地球正式加入宇宙联盟。

公元2329年9月8日

由于3号的陷害，Gage被送入监狱。他越狱后回到2319年将所有事告诉了那时的Gage，于是2319年的Gage搜集到了足够的证据来证明自己无罪。

然而在追捕3号的过程中，目标突然消失，以后3号便再也没有出现过。与此同时，监狱中的博士也由于不明因素而病情恶化。这时，Cyrollans人特使来到了地球，对地球所拥有的时间机器颇有异议。由于这一切，整个宇宙联盟的目光都集中于时间机器这一焦点





上。面对巨大压力，世界议会被迫承认拥有时间机器为违法行为，就此TSA决定完全关闭时间机器，但TSA成员对此极其反对。面对这一连串的巨大变化，Gage认为这一切的幕后定有不为人所知的秘密。所以，3号成了解开迷团的唯一线索。

走进历史洪流

我，就是那个富有传奇色彩的5号调查员Gage，为了寻找3号，在队友William的帮助下，我穿上了时空衣。"快，时间不够了，将我的影像拷人你的记忆库中，赶快……"

随着队友急切的话语，我按下了时空衣顶部的第一个目的地按钮，便不由自主地卷人了一阵时空旋流之中……

公元前1262年10月6日

一片漆黑。当我再度睁开眼睛时，发现自己正以光速接近公元前1262年的地中海地区——传说中的亚特兰第斯。

刚站稳身子，映人眼帘的是一片战后的凄凉景象：死水一般的湖泊在阳光中放射出一种粘稠的金色，不远处的沉船仿佛正在诉说着什么，我的心情变得有些忐忑不安了，因为总感觉威胁就在左右。抬头向上看，午后的太阳正散发着强烈的热量，使我双眼有些刺痛。咦，那是什么？遮住太阳一角的那片小黑影令我想到了日食，难道……正纳闷间，我转过了身，一座高大的磨坊耸立眼前，从它那破旧的身躯来看，应该已废弃很久了，里面一定记载着什么。我向前走上岸去，在石墙旁，3号调查员（Agent3）的时空衣突然出现了，这的确给了我一个极大的意外。我按了一下，便听到了Arther和3号的声音。Arther是一个人工智能的产物，他具有高度的智能，同时也是我的好朋友。他告诉我3号已在三个地方留下了记号，我只要找到它们，就能发现整个事件的真相，Arther将陪我一起进行这段冒险。

我继续往前走，踩着水中的几个小土墩，来到了对面的堤岸上。突然发现远处依稀有个人影，经电脑自动放大，得知左前方65米远处水面上正有人坐在一只小船上，经分析，这人正是年轻时的sinclar博士，怎么他在这里？

前方已无路可走，只能转身原路返回，途中看到地上有条绳子，便顺手把它放人了座下方的物品栏中。继续向前，回到磨坊旁，从墙上的一条裂缝中走进磨坊。整个磨坊中空荡荡的，除了满地碎石外便只有呼呼的风声了。我四处打量了一下，发现有一道石梯直通塔顶，但中间断了一截，看来直接爬不上。我顺着房中间的木轴转了一圈，忽然想到了口袋中还有条绳子没用，或许它也能派点用场吧！我拿出绳子，试着将它抛向空中的断梯，果真有用！我顺着绳子爬上断梯，"哗啦"一声，身后的碎石从石梯上掉了下去，好险啊！我一路小跑，上到顶端，掀开天花板爬进去，进入塔顶的小屋。顺着屋中的一段铁梯再往上爬，来到了磨坊的顶部。

地上的那是什么？正想着，仪器已开始自动分析了。原来地上的那三个小圆圈正是3号留下的时空记号，我找到了……突然间，令人诧异的景象出现了：刚才太阳旁的小黑影正缓缓向中心移动，形成日全食，而一艘巨大的飞船掠过了我的头顶，向远处的神庙发动了攻击……来不及多想，一阵眩晕中，我又一次被卷人了时间流中。

公元0524年1月29日

又是一片漆黑。恍惚间我已来到了战火纷飞的安第斯山。睁开双眼，仔细打量着四周围。这是哪儿呢？难道是地点计算有误吗？四周高耸的石壁成圆柱形将我围住，有一条绳子直通向上，地上还有只破盆。忽然我发现我正在水中浮着，四周围全是水。我明白了，原来我身处井中！真是糟糕至极，我该如何出去呢？转眼间





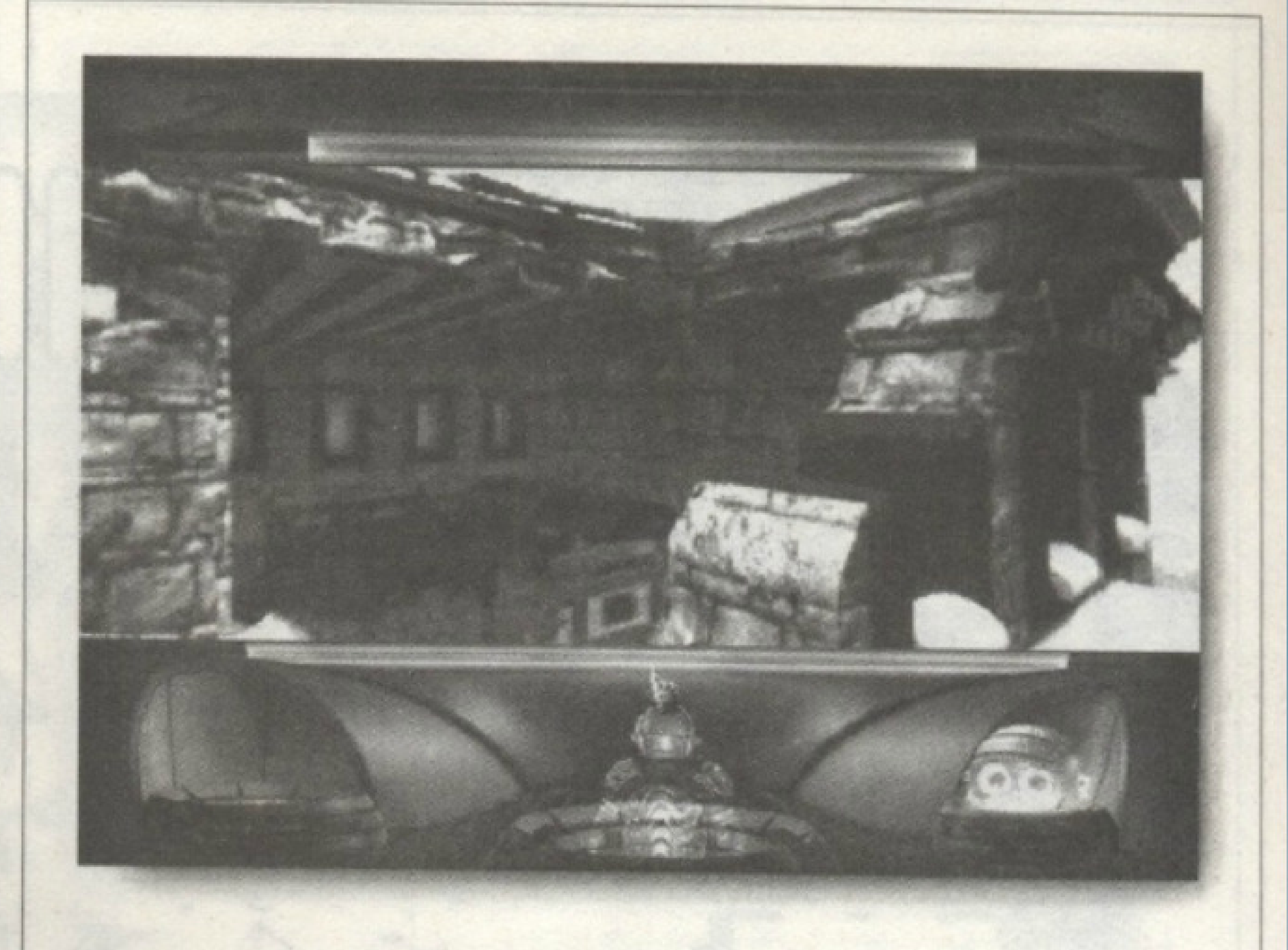
看到石壁上有块石头似乎有点松动，我先拿开右边的石头，再扳了一下左边的石块，只听“哗”的一声，一股水柱从石板后冲了进来，而我则随着水位的上涨慢慢浮了上去，终于可以不作“井中之蛙”了！

抖掉身上的水珠，走出井口，眼前的景象使我大吃一惊：空气中弥漫着一股黄铜色，整个天空都布满了血一般的红色，而远处正不断传来轰轰的炮声，看来这里也遭到过攻击了。我四处看了看，发现井边有个曲柄(Winch andle)可以拿。转身拨开树丛往前走，看到路边高大的椰子树倒在地上。没走几步，来到一个岔口，先往左边走吧。绕过一座小山丘，来到一户人家前。房子已倒了一大半，看来这里也不象有人住。我绕了几圈，在一堆废墟中好象没什么有用的东西，只在房前的地上捡了一只大竹筐（Crop Basket)。

顺着原路回到刚才的岔道口，这次我该走右边看看了。穿过一道小门，来到山崖边的一块平台上。这里真是个古怪的地方，断壁残渣中还有许多古怪的机器，看左边那个是绞盘吧，有什么用呢？前方已无路可走，下面是深不可测的山崖，在山的对面可以看到巨大宫殿的一角，但是怎样过去呢？这时我注意到有根连在绞盘上的绳子通向空中。抬头上望，空中竟然有个巨大的热气球，我仔细看了看，这才发现空中原来散布着许多大大小小的热气球。我试着转了一下绞盘，发现转不动，于是取出刚捡到的曲柄安了上去，再转了一下，竟然动了。轧轧声中，正上方的那个热气球已被拉了下来，好大啊！但气球下方却没有供人乘坐的地方，这下我身上的那个竹筐该派上用场了。

我把竹筐栓牢在气球下面，一翻身便跳了进去。摇摆中，热气球已开始带着我上升，但升到一定高度后便不动了。接下来该怎么办？我环顾四周，发现某个地方可进行电脑分析，连忙开动电脑，经过放大，看到身旁有条20米的绳子，尽头连着一个钩子，看来正好可以利用这个钩子。我把钩子拉上来，甩动绳子，来回三四





下后，便钩住了对面的另一个热气球，将它缓缓拉近，看来我应该能跳过去。吸一口气，猛地一蹦，竟然跳进去了。刚才真是个危险的举动，幸好没……四处略微一看，我便发现了一个人工记号，看来我已找到3号留下的第二个记号。在仪器分析声中，我再一次看到了奇异的景象：血红的天空一下阴沉起来，轰鸣声靠近了，接着两艘怪异的大飞船出现在眼前，其中的一艘正是攻击亚特兰第斯的那艘，看来双方正在交战中……突然蓝光一闪，我又被卷人了时光流中。原来刚才我坐的热气球被一束激光击中，正是Arthur及时转移了空间。

公元1229年4月15日

这次的目的地是神秘的喜马拉雅山脉，希望可别在井中了。

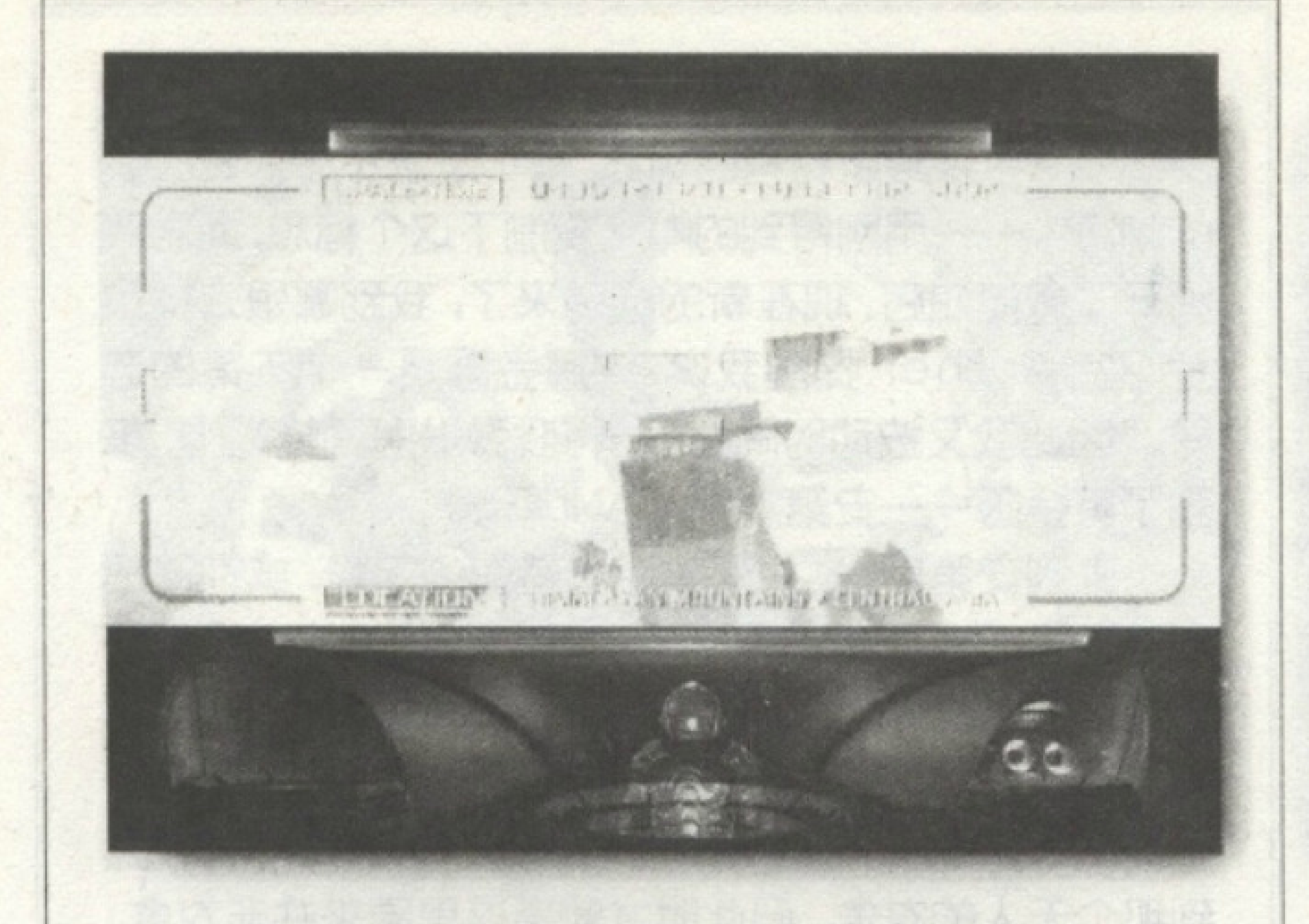
“啊，这么冷！”我刚站稳脚跟，Arther便叫唤起来。我四周望了望，原来来到了一座大雪山中，难怪这么冷。天空中乌云密布，阴沉沉的，阵阵轰雷声中夹杂着一道道闪电。四周雪地中露出许多屋顶，而眼前这座大庙也已被大雪淹没了大半。

先转身走下雪坡，我突然被吓了一跳——下面有个死人！他是谁？不得而知。但在他身旁有一根木棍(Wooden Staff)，右边不远处有一个控制轮(Control Wheel)，我把它们放进了物品栏中。转身回到刚才的破庙前，向右走进庙二层，在右手处我看到一组齿轮，凭经验我感觉推动它们一定有好处，但是需要先在右边的齿轮上安装刚捡到的控制轮才能转动它们。转完后，我回到庙门口，顺着雪坡下到庙的下一层。通过一个小门后，是个悬崖，有一架木梯悬在崖壁上。我小心翼翼地一步一步爬下木梯，但滑手的冰还是令我差点摔了一跤。

悬崖下又是一幅新的景象，眼前是几座巨大的神庙，气势比刚才的小庙要雄伟多了，但露出的都只是它们的一角，其它大部分都被大雪所掩盖。

我走向最近的一座庙宇，在一扇扇紧闭着的窗前





停住了。试着用刚捡的木棍推了一下最近的窗户，开了，我立刻走进去。里面是个大殿，正中有座金色的大佛铜像，大雪淹没了整个殿的一大半。我来到大殿中央，显然已无路可走，道路全部封死了。我看到大佛像，忽然有了主意，我可以踩着佛像去屋顶看看（真是大不敬啊！）。在屋桅上的一堆积雪上，我发现了第三组时空记号。

在时光流中，Arthur 计算出3号应在14天前到过土卫的监狱Vega Thalon中，于是我立刻前往。果然，在那里我碰到了寻觅已久的3号，原来她是来寻找博士的。而 Sinclar 博士一见到我，就把我大骂一通，说我毁了他的一生，毁了一切。我向他表示了我的疑问，他告诉我原来他早就发现外星人在古代攻击过地球了，而他所做的正是要弥补一切，来拯救地球，但都让我给破坏了。说完他就气喘吁吁，按铃召唤保安人员。我和3号只得迅速离去，但我心中感到事情越来越复杂了，究竟我做对了，还是错了？我必须把这一切都搞清楚。

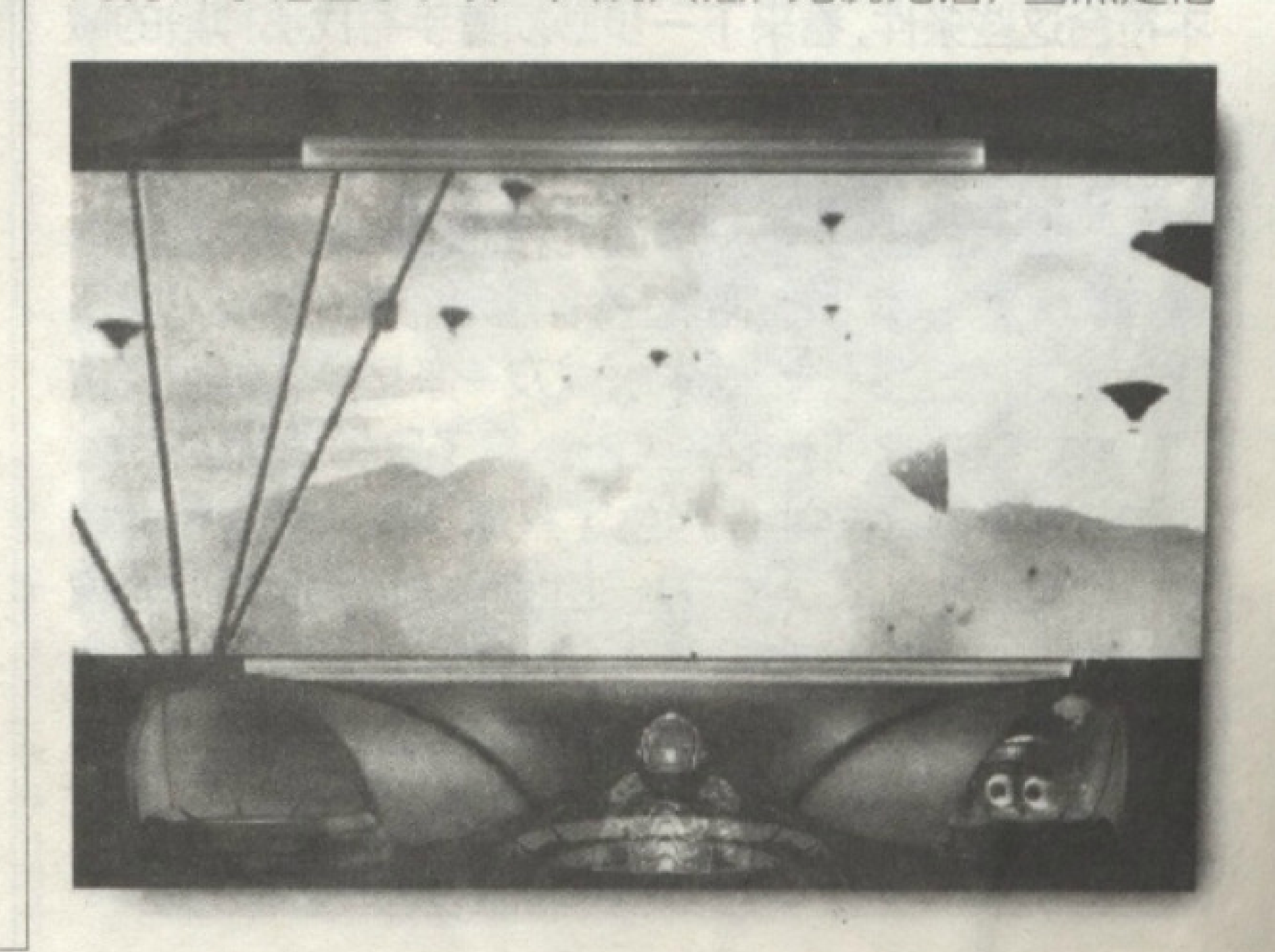
回到TSA，William 正在遭受 Jack 的大骂，我和3号正好出现，3号立即被拘禁了起来。而我发现TSA中竟然还有Cyrollans人。这时消息传来，不久前地球遭遇到了不明外星人的攻击，我在荧屏中认出了那艘外星飞船正是我在安第斯山看到的那艘，我猜想这可能又是Cyrollans人干的好事。于是我找到了Cyrollans人的大使，把我所知道的和我的疑问都告诉了他，希望他能给我一个答复。从大使的话中，我得知了真相。原来古时的Cyrollans和另一种外星人已来到地球上，本来三方和平共处，但不知什么原因，力量失去了平衡，两组外星人为了自己的尊严便各自对地球进行了攻击，现在那些外星人攻击地球也正是由于这个原因。要恢复和平，解决的方法只有一个，那就是找回三个当年失落的神器，看来为了宇宙间的和平，我又得走一趟了。

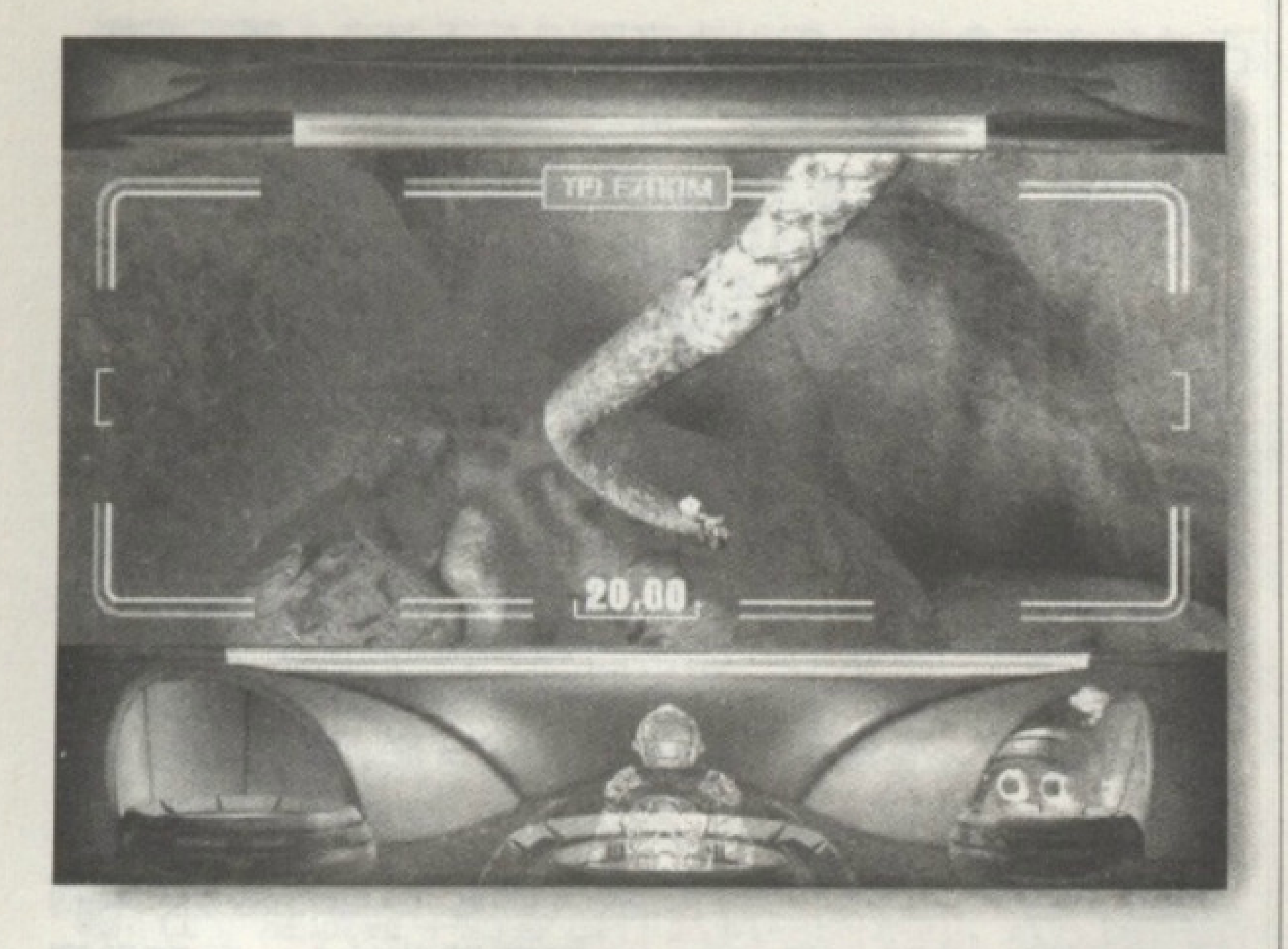
再踏时光之旅

公元前1262年10月5日

随着时光隧道的启动，我被卷入了历史的洪流中，回到了10月5日的地中海，这正是外星人攻击地球的前一天。慢慢地，我恢复了知觉，眼前的亚特兰第斯显得十分的繁荣、平静和可爱。也许是对于文明的怜惜，不禁有些伤感了……环顾四周之后，竟然发现自己在磨坊的屋顶上。因为上一次来时的记忆还犹新，所以掀起屋顶的盖子，径直走下钉在墙上的铁梯，来到磨坊风车和石磨之间的动力枢纽。观察一下，便把地上的两个齿轮拾了起来。但出于好奇，我又掀起地上的盖子，来到磨坊下部。向下一看，有一人正在做些什么。我突然意识到自己还穿着时空服，不能打扰别人，只能又回到上层的动力枢纽，并将刚才的两个齿轮放在了机械装置上，然后推动齿轮组的扳手。但好象没有什么发生，只有户外的风车叶片跟着轴在转动。当我推到第五下时，突然发现前面已出现了一条道路，我小心地走了出去。外面虽然美景如画，但这时我已无心欣赏。再触动一下扳手，随着桅杆的转动，我顺势跳到一堵较低的石墙上。孤独的我在墙上往前走着，直到发现有一艘帆船停在我一侧的海面上。

我跳到船的吊臂上，由于我的行动，船在水中一颤一颤的，但因为我所穿的衣服的平衡性，我只感觉很好玩。沿着这艘船的主桅杆终于下到船板上，向右转，找到地上的一块丝布(Silk carf)，忙放进自己的口袋中。又向前走一段，在左方找到了一根鱼杆（Gaff）。前面已无路可走，我心中的疑团又多了起来。离开船，跳到右边的码头上，看看码头上会有什么。向右直行到尽头，我发现一个自言自语的乞丐（Beggar），因为他双眼都失明了，所以我可以靠近他而不至于把他吓坏。拷贝了他的影像后，我走上前去，当他发现有人来时，首先打开了话匣子。唉！人说人话，鬼说鬼话，当然是他



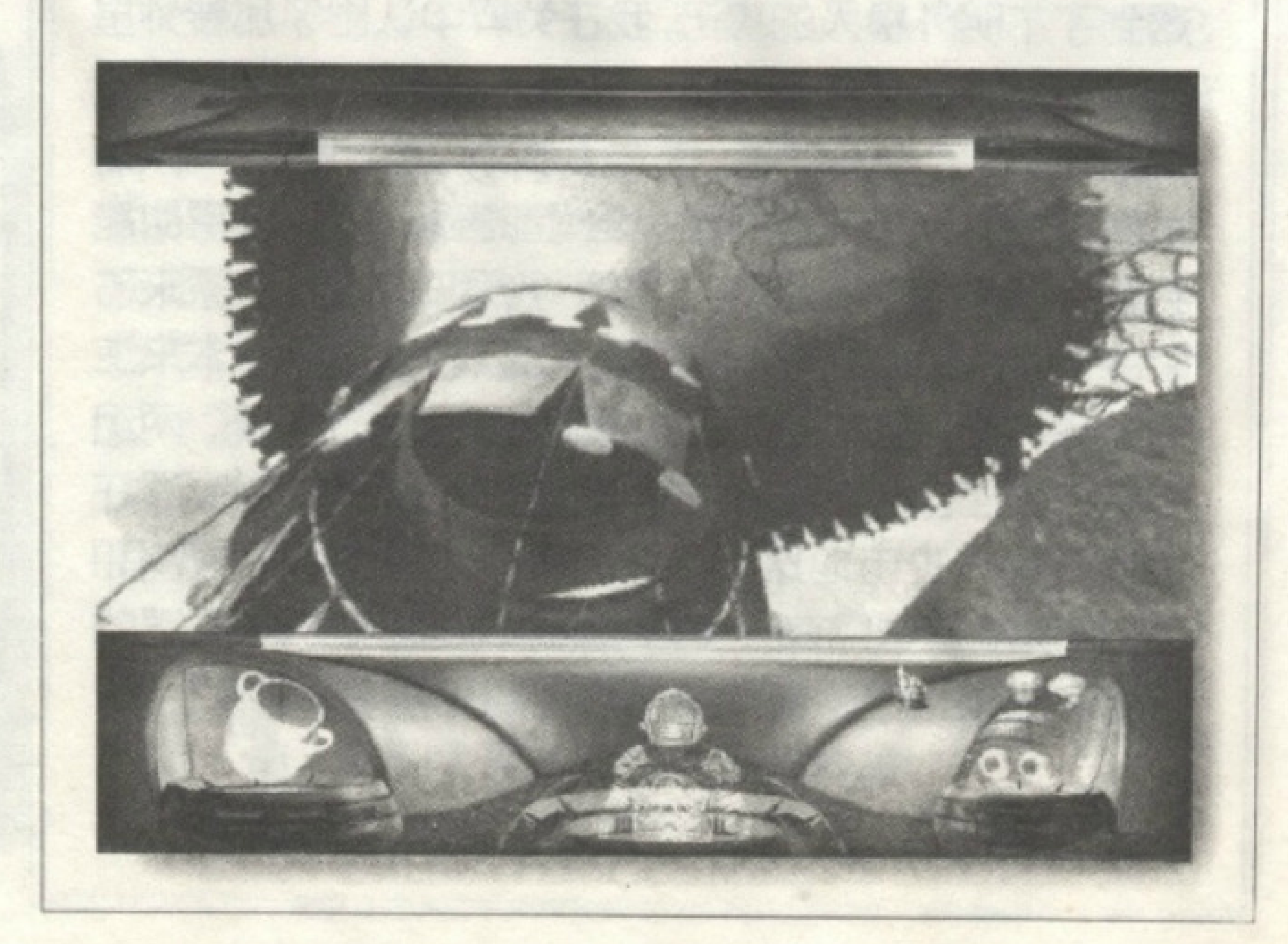


首先开口问我可不可以施舍点钱给他，我当然只能说抱歉了（Sorry）。他又谈及此时的天气十分糟糕，但事实上当时的天气十分不错，这是为什么？但为了这个可怜的人，我也就随着他的话而说Yes，也许“白色的谎言”会对我们大家都好。离开乞丐后，我又跳回船上。这时我改装成乞丐的样子，发现刚才不能前往的地方现在可以了。我走了过去，一个埃及船长(Captain)被铁索困于一重物上，我先把它的影像拷贝下来，然后上前，象乞丐一样向他讨钱。令人吃惊的是，他很大方地给了我许多钱。之后，他问我还有什么事要说，我却一时找不到话题，便说声谢谢离开了。跳上码头之后，我转换为船长的影像顺路而行，却不见人影。突然飘来一阵悠扬的笛声打断了我脑中的平静。沿着声音的方向来到渡船码头。首先我把船夫的影像拷贝下来，然后过去与他交谈，船夫好象已渡船多年，见我便问要到哪里。我回答到神殿（TEMPLE）并给了他金币。不久他便把我送到了神殿门口。之后，我上岸找到了看守神殿的警卫（GUARD），自然先把他的影像拷贝下来再与他交谈。警卫告诉我只有亚特兰第斯的原住居民才可进入神殿，并且必须有神殿的徽章才可进去。我发现我完全不符合这些条件，看来下一步必须着手寻找那神殿的徽章。

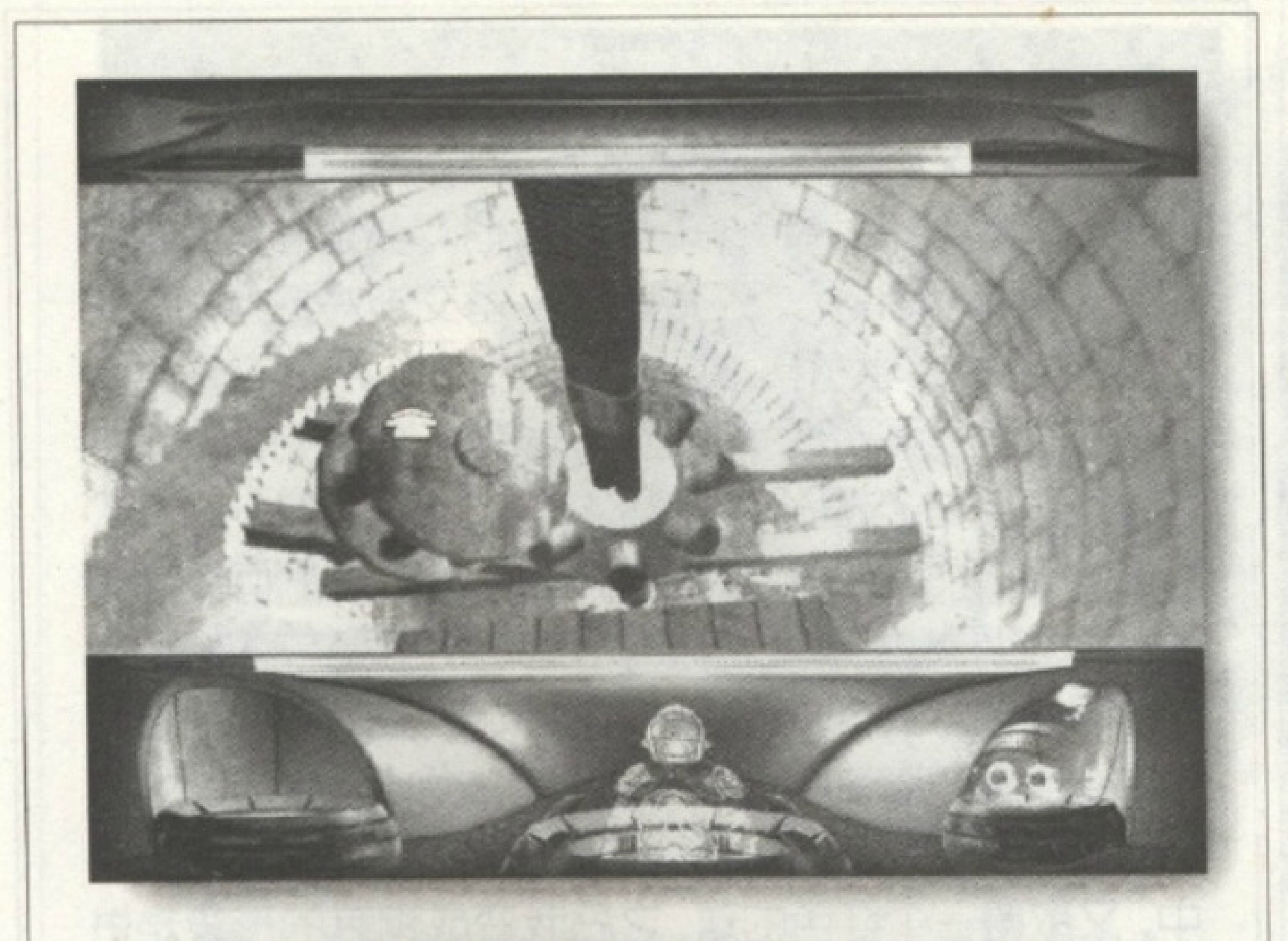
回到渡船边要船夫先送我去制陶工厂（POTTER），到制陶师傅的家之前，从外面先将他的影像存人我的影像库中，然后变成守卫的模样。制陶师傅一见我，便马上对我说他是多么多么的忙，以及一系列不能准时交货的理由。听了这话我险些笑出来露了马脚。观察四周，我突然对右边的粘土机产生了兴趣。转动粘土机的把手，一块粘土（CLAY）从出口掉到木筐中。我小心翼翼地把它收好，离开了陶艺师傅的家。我转变为船长的模样来到隔壁的橄榄油作坊，发现一个女人正在从橄榄中榨取油汁，原来她便是刚才陶艺师傅的妹妹（OLIVE OIL ENDER）。与她随便聊了聊之后，在店门的桌上见到一些陶器，经仪器放大，在一个较大的陶器上我发现了一个神殿所特有的标志。一个想法不小心进了我的脑海中——用刚得到的陶土复制下这个标志，而后我离开了橄榄油店。现在新的难题来了，我到哪里去找黄金呢？ Arther 提醒我说：“黄金国是一个不错的选择。”因此我又按动时间按钮，将我弹进时间隧道中，来到了黄金国——安第斯山（ANDES）。

来到安第斯山，村落中显出特有的宁静，或许谁都不知道明天将有灾难降临。因为自己的影像库内没有任何当地人的模样，所以必须先找一个人来假扮。我走到当初的水井处，在一旁的草丛中发现一个小孩在熟睡，这是个好机会。储存他的影像后我依旧按上次的路线来到那个无人的农舍，但此时才知道这里原来并非农舍，而是一个马房。进去看看没有什么，我便绕到农舍的墙后，突见一个成年男子正在干活，我立刻转化成那个小孩的模样。他一见到我便叫我“孩子”，这可是我所料不及的，自然脸上有一丝惊恐。我被“孩子”的父亲训了一顿，当然作为“儿子”的我什么也不能说，只是默默地倾听着。听完训后，我走下山，朝着热气球的方向走去。这时热气球完好无损，所以我直接坐上热气球往对面滑了过去，没等多久便到了对岸。我被眼前宏伟的建筑惊呆了，这便是马雅文化的神殿吧！拾梯而上进入这神秘的大殿，神殿中的墙上布满了古怪的画，好像是描述古代时的人类与外星人之间的关系，但我还是不太明白。走进画室转向左边，用仪器放大了地下20米的通风口，我看到底部一幅十分可怕的画像。趁着画师忙碌时我打开筐子取走了一块金片，随后便飞一般地离开庙宇，返回1262年的地中海。

在陶器店门前，我转换成陶艺师傅妹妹的模样。走进陶器工厂，他一见我好象有些出乎意料。但一连串的抱怨也脱口而出，我才懒得来听，便说可不可以看看他制好的陶器（I will watch the ot）。他这时表现得十分的高兴，叫我稍等，不要走开。等他走后我走进左







侧的烧炉，打开烘烤陶器的窑炉，小心翼翼地把印有神殿徽章的陶土放了进去，并把一片金箔放在陶土的上面。走出炉子，转动旁边的齿轮。之后走进窑炉内，我拿到了一个金质的神殿徽章，这下我应该可以进入神殿了。转身顺手拿了一个陶壶及一个钵，走到隔壁橄榄油店门前的油桶旁，用钵盛满了油后，回到小船上，叫船夫载我去神殿。

到了神殿的门口，我变成了陶艺师傅，把神殿徽章出示给守卫看后终于得到了允许。再次回到船上，船夫把我带到了神殿之中。

这座神殿建筑得真是相当的宏伟、精致，带着赞许的心情一直走到一个神钵前面，用陶壶装了一些生命之水（healing water），接着走到右侧小路的尽头，用鱼钩关上了水井中水阀。返回小船前往磨坊（windwill），步上台阶，在磨坊的门口我变身为埃及船长的模样。进门直走，前厅右侧屋角的地上有个箱子，在里面我发现了一张画，上面画的是一部机器和一个地道，还有一个人在里面爬着。但我真不知道这表示什么意思，只好作罢。走进内厅与磨坊主人说话，交谈中他也多次谈到天气很坏，这是怎么一回事？为什么都用nasty weather这个词呢？带着这些疑问我回到了码头（dock）。先转变为乞丐的样子，来到那个被俘的埃及船长那里。船长说："有可能会下雨"（it may even rain）。听完，我回到岸上再换为埃及船长的模样去找乞丐。看到乞丐之后。他一如以前一样问我要钱，但我依然未给他。然后他又问天气是否很糟？我回答：或许会下雨（may rain）。他马上有了许多新鲜的问题向我一一询问。原来他们也感受到了危险的存在，并试图逃离亚特兰蒂斯。接着回到船上，返回磨坊，再和那个磨坊主人谈话，当他谈到天气时，我回答：漫长的冬季（long winter），谈完之后主人便离开了。在离别时他告诉我乞丐会给我留一样东西，于是我又回到码头找乞丐，但他已经不在了，只剩下一个放钱的破碗。我把它拾起，回到磨坊。这时磨坊已空无一人，我环顾四周，这里的环境倒有些像在外屋所见到的那幅画描述的样子，果真发现在地上有条长绳。我拾起绳索的一端，将它与身后柱子的挂钩相连。然后走向左端的轱辘（winch），将其转动，正依图画所示，出现了一条密道。我一头钻了进去，沿着这条通道进入了地下密道。

我转换成乞丐的模样，爬上铁梯。墙上的壁画十分吸引人，看过之后，左转进入一间房间，在里面有个人，他一见到我十分吃惊而且似乎脸上有些愧色。但我并不知道这是为什么。只是他离开时，给了我一个有太阳图案的圆盘（sun isc）。现在我对面是一个大水钟，放大之后我转动了水钟的曲柄，并把圆盘放在其中，再次转动曲柄，一阵阵巨大的声音传来，好象启动了什么。我急忙左转向前直奔，经过一段段无尽头的阶梯，我又从另一通道来到了神殿的那个水井。我用鱼杆将刚才关闭的阀门打开，这时奇迹出现了：一个金光熠熠的塔形古神器浮于空中。我得到了它后，便又被卷进了时间隧道中。

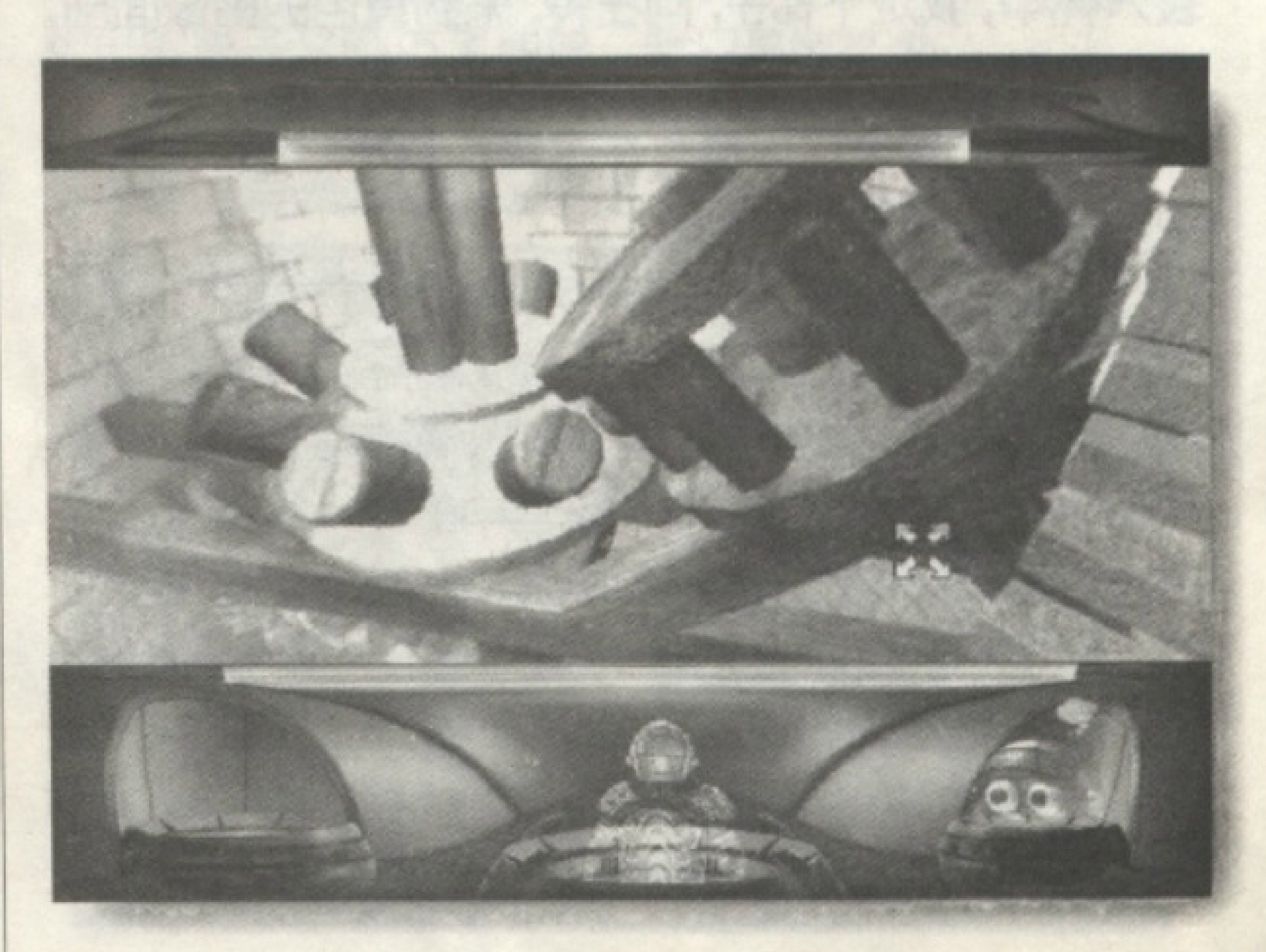
原来是总部将我召回，我向大家展示自己取得的塔形古神器。Cyrollans的特使说：这是真的，但只是三个中的一个。只有三个古神器全部组合在一起时才会产生强大的力量阻止战争的浩劫，但我怎么知道？既然这样，寻找另外两个神器的责任也落到了我的身上。为了地球，也为了人类，寻找的工作将继续，我又一次走上了征途……

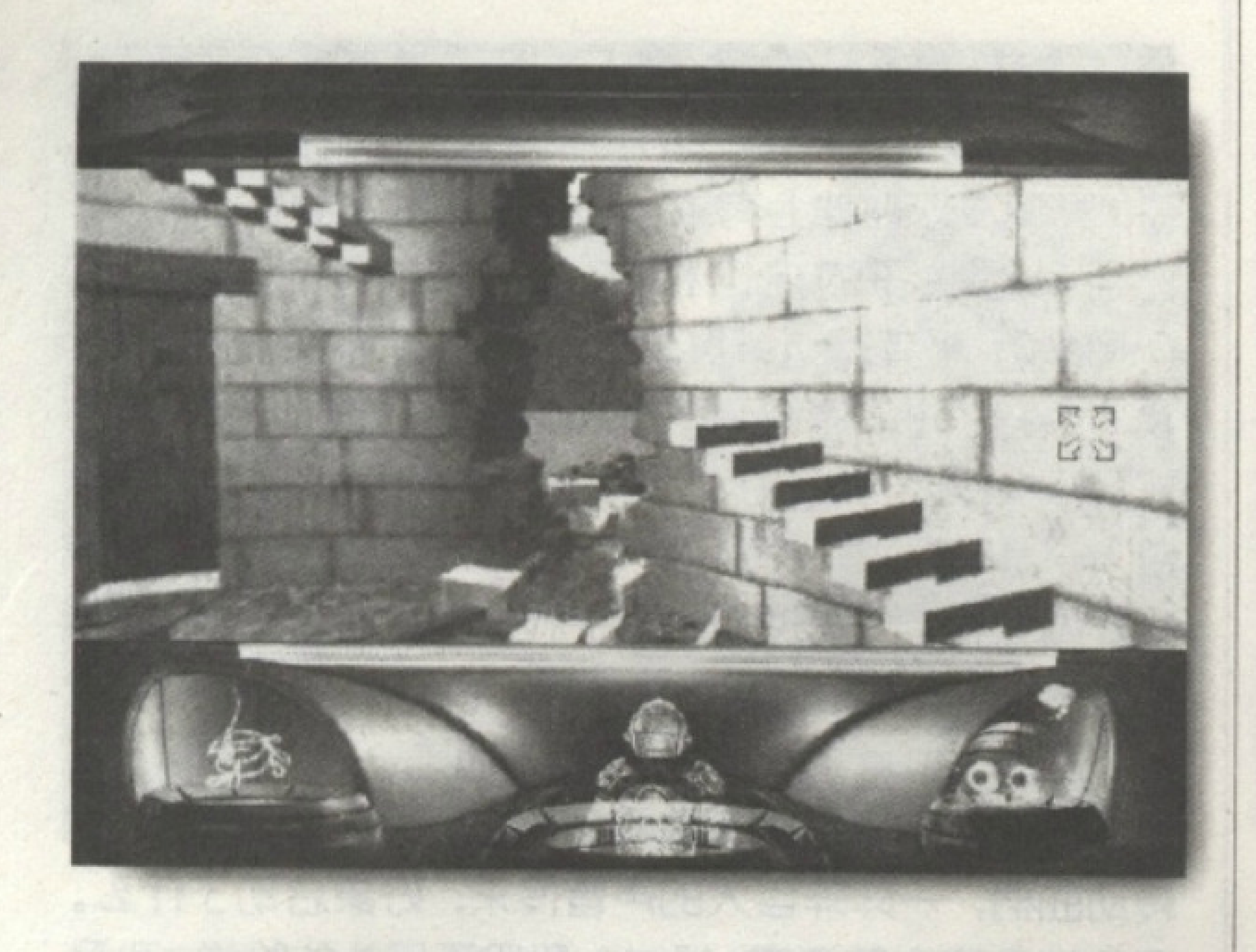
追寻古神器的足迹

公元1219年4月14日

在时间流中，我又来到公元1219年的喜马拉雅山脉，那是在受攻击的前一天。这一次可不象上一次那样冷了。

首先，出现在我眼前的是不远处的一个佛教僧侣，





看他的样子好象正在朝拜着什么。按照惯例，先将他的影像拷入我的记忆库中。看着他痴迷的样子，我想还是不要去打扰他的好。转过身来往前走，看到在我右边有一吊桥。通过吊桥，看到对面的山壁上写着几个字，这时Arther念到："OU、MA、NI、BA、MI、HONG"，这是什么意思？难道是咒语？不管它，向右继续走，来到一个养牛场，看到左面山壁上有一座佛像，我按了一下下面的文字。而后转身沿着石壁一路往前走，跨上楼梯后，便来到了绿色小屋中。想到可能会有人，所以我预先将影像换成了僧侣的模样。

在绿屋中，我碰到了一个正在修剪枝叶的老和尚(Gardener)，他告诉我最近天气有异常，正在变冷，树木都已不再生长了，好象都要死去了。听着他的话，我突然想到明天这里的一切将会被大雪所覆盖，心中不由得感到一阵莫名的寒冷。往里面走，钻进地上的一个通道中，看到大树的根部都已干枯了。我拿出从亚特兰第斯取得的圣水，浇到了树根上，树立刻恢复了生机。走出通道，向左走，在一个平台上取得了一把小刀(Knife)和一幅地图(Map)。从树上摘下一个果子后，装入怀中。我走下梯子，向左转，来到黄色的佛像面前。把刚取得的果子放在平台上，在佛手中突然出现了一个黄色的球，看来这可是一件宝物！我将它放入物品栏中，然后走进了地下通道。

通过一段蒸汽后，往左前方来到一个岔路口。分析了一下岔路天花板上的雕刻后，我取得了这里的坐标。继续向前行，一路通过双圈、蒸气，感觉到我已经进入了一座迷宫中，下面是我在迷宫中的第一段行程：
贝壳(表示有贝壳记号的地点，以下类似)→扳扳手→进入新通道→上楼梯→左转取得剑→下梯子→贝壳→扳扳手→进左侧通道→方块→牛角→推动石块→眼睛→黑色佛像→分析文字→取得一个水壶→眼睛→牛角→推动石块→方块→贝壳→推动石块→回到绿色小屋。

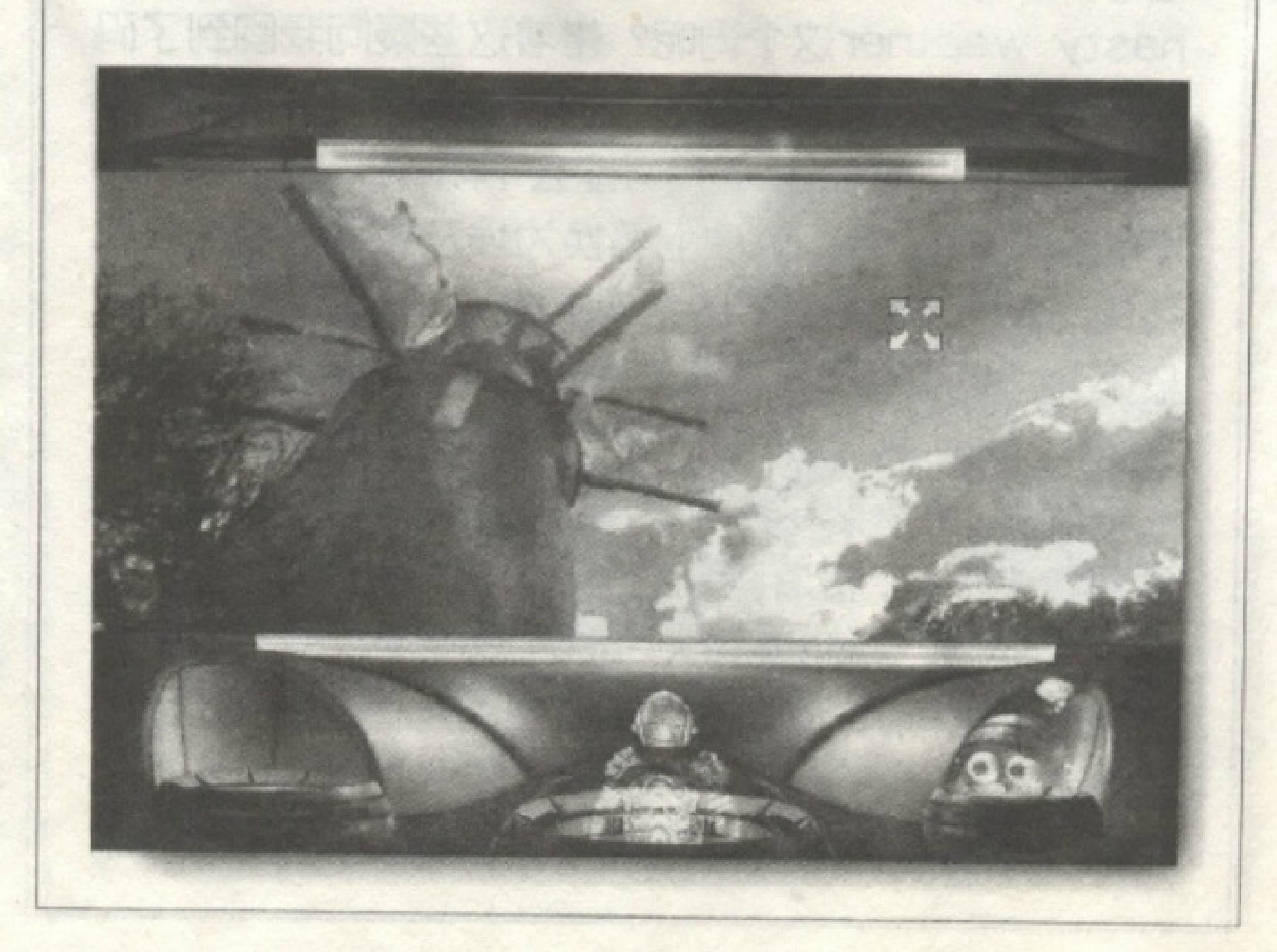
与屋中的和尚交谈完后，我便离开了这里。穿过刚才的吊桥，又回到了原来的地方。向右转，来到警卫室。走上左边的楼梯，看到一名守卫。他问我是否想通过吊桥（废话），我说是。在经过了一番交涉并把丝巾交给他后，他终于同意了。向下走通过吊桥，前面是一座大殿。在这里我看到有一座蓝色的佛像。分析完佛像下的文字后，走进右侧的一个小房间中。房间里有一喇嘛，我先记录下他的影像，然后再和他交谈。之后回到佛像前，把在亚特兰第斯码头取得的乞丐的碗放在佛像手中，然后我从佛像的另一只手上取得了一个蓝色的球。

出大殿向左走，来到一座蒙古帐篷前，旁边有一座红色佛像。看了一眼下面的文字后，我把剑放在佛像手中，又取得一个红色的球。之后我变成喇嘛的形象走进蒙古帐篷，与蒙古人khan交谈。完毕后出帐篷向左转，来到一座建筑物中。我看到左边是一组转轮，与之对应的是白色佛像。看了看佛像下的文字后，我来到转轮前，先把橄榄油倒在转轮上，使之可以出声。然后按照之前听到的六个声音来转动轮子，其正确的顺序是：第二排第三个，第一排第二个，第一排第一个，第一排第四个，第二排第一个，第一排第三个，按完后从白色佛像的手中取得一白色的球。

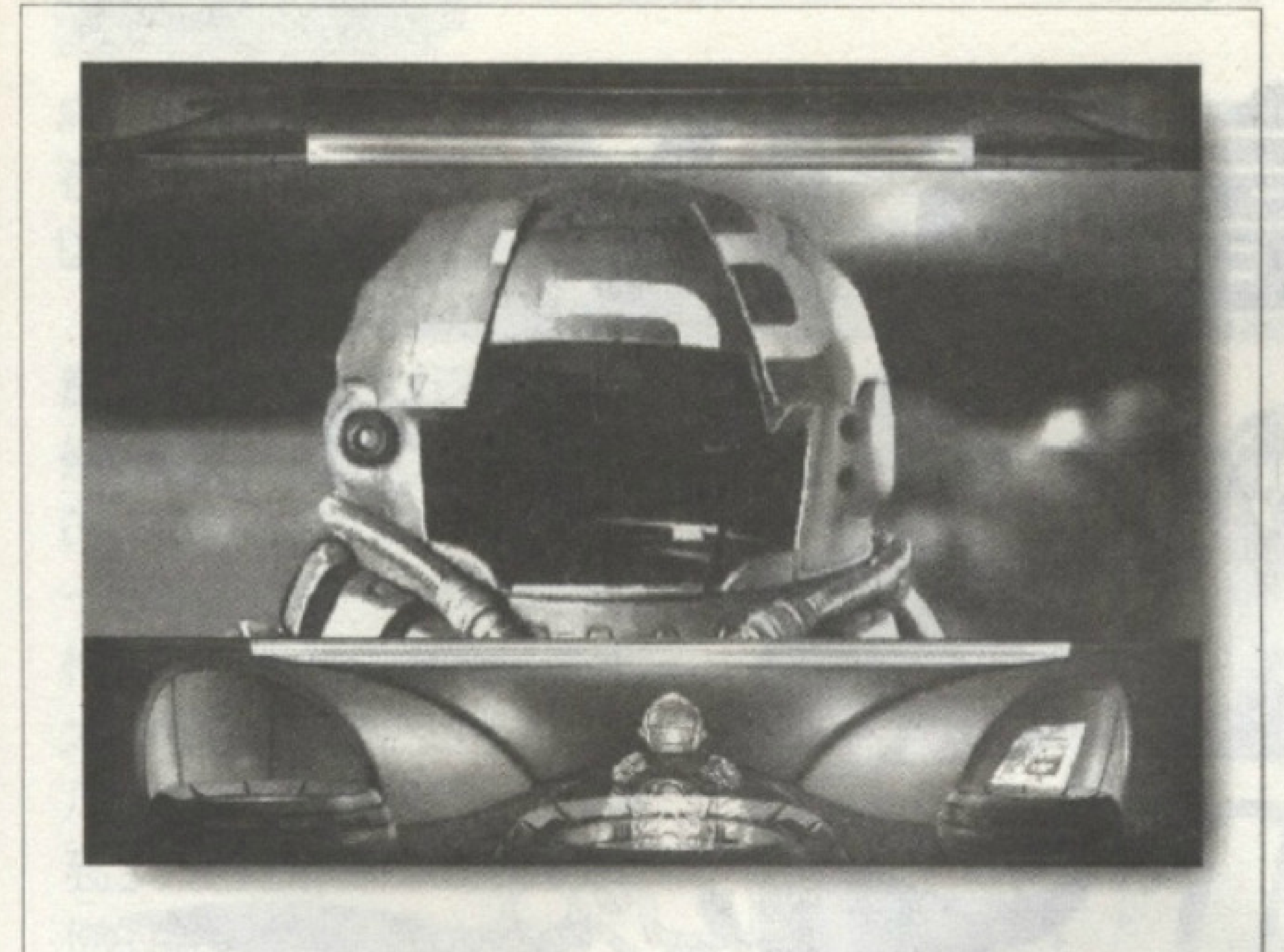
继续往里走，四处看了一下后我离开了这里。变成蒙古人的模样，来到刚才获取蓝色球的大殿里与喇嘛交谈。当问到："什么是痛苦之源？"(what is the source of misery)我回答："无知(ignorance)"。他便把生命之书(book of life)送给了我。

来到大殿的另一边看到有个地下通道，于是我又开始了第二段迷宫之路：

树→牛角→推动石块→眼睛→推动石块→牛角→蒸汽地带→贝壳→蒸汽地带→圆圈→推动石块→蒸汽地带→壁画→黑色佛像→取得黑色球→眼睛→推动石块→牛角→方块→推动石块→岔路→蒸汽地带左转→推动石块→绿色佛像。







把生命之书放到佛像下面的缺口中取得了绿色的球。现在我已把六个球都收集到手，看来胜利在望。我变成喇嘛的样子，经过吊桥，来到有白色佛像的建筑中。进入大殿，走下楼梯，把白色球放入白色佛像的缺口中，在大厅当中开启了一座楼梯。我爬上去后，把各个圆球按照颜色放入相应的佛像中。最后在顶层，我拿到了一朵莲花。从墙上的一块水晶中我看到了刚开始的吊桥旁的那个朝拜的僧侣，我知道他便是我最后要找的人。离开这里回到刚开始的地方，与那位僧侣交谈，他说你必须恢复自己的真实面目才能得正果。于使我便恢复原貌，然后把莲花交给他，他把莲花变成了第二个神器。

公元524年1月29日

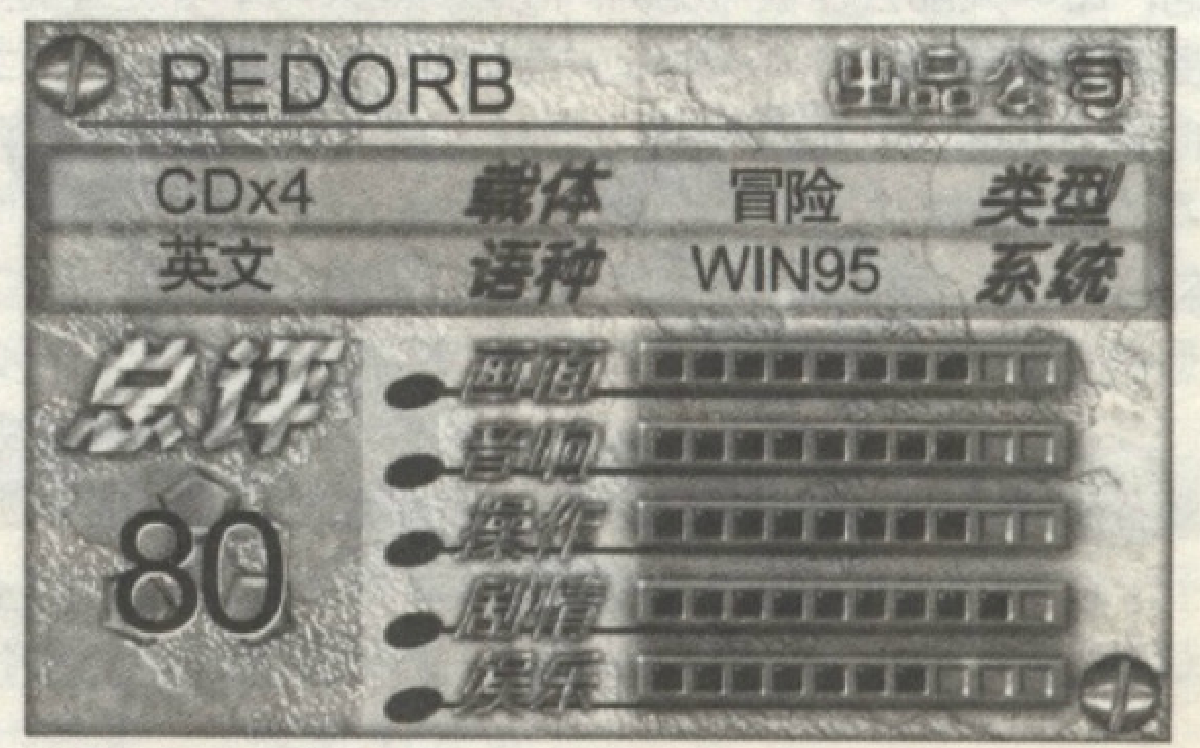
回想起小男孩曾说过要去向shaman学习，不要浪费时间。因此我变成小孩子的模样，从神殿的第二层左转绕到神殿后面。发现一条狭窄的石子路，我便由此前行。但未走多远，便出现一武士挡住我的道路，称shaman正在修行，不得打扰，并叫我回家。硬的不行，来软的。我往回退一步，从右边石墙后的草丛中钻进去，绕过了武士，竟发现在武士的身后有一大气球被绑在那里。用小刀把气球线割断，那个武士突然发现气球被人放飞，连忙跑过去抓，一下子连人都挂在了半空中。而我则趁此机会径直向前，在门口向右转，又有一武士挡路，说我不能够过去。与他争辩时，突然Shaman出现了，同时让武士退下，并说他有话要对我说。这时我先储存了他的影像。Shaman让我好好保存他曾经送给我（小男孩）的雕像，因为只有利用雕像才能找到我要找的东西。几声寒暄之后，我立刻返回。乘热气球到井边找那个熟睡的小男孩。我换成Shaman的样子，然后将男孩叫醒，要他把雕像还给我。起初他并不想给我，但经过我的一番言语，毕竟我是Shaman，最后他还是把那个雕像交给了我。

改装成孩子的模样，再乘气球来到中央的庙宇后，进入shaman修行的地方。向右转，来到一个开阔的地方，发现一个热气球。我利用雕像擦着火石，使气球升空。在天空中分析，将平原的影像放大，我看到人类永无休止的战争。或许这一切，远古的外星人早已预料到了。接着发现有两只大鸟在湖边争夺的图案，原来两派外星人种族的战争也早已展开，战争成为一切矛盾的唯一解决方法。接着把庙宇的影像放大，我发现庙宇上面有一奇怪的箭头，在一旁还有四个不同的脸谱，我记下了脸谱的样子与排列方法。略微思考一下，我决定去湖边看看。

让热气球熄火，离开气球。走到庙宇的右侧来到水池边。在湖畔，我看到了水池前的启动器（箭头），把雕像放在箭头上，哇！神奇的事又发生了：湖中的水全都退了，而且湖的形状恰恰犹如那箭头一般。我走了下去，发现在湖的四周有一些脸谱。我按着天空的排法，在同样的位置将脸谱按下，一个秘密通道被启动了。我刚想进去，却发现四周都是火焰。于是回到水池启动器那里，把雕像取出。湖水自动涌出，扑灭了火焰。这时我再返回秘密通道，一直前行，终于来到存放神器的房间，按动画像的舌头，神器出现了，我取到了最后的一个神器。

我急匆匆地回到了TSA基地，当闸门一开，我发现大家都已惊慌失措，原来外星的巨型舰队已冲入了大气层。还没等我回过神来，大地已强烈地颤抖起来，我意识到地球已受到攻击。极其紧张的气氛弥漫于我和我的队员之间。我急速跑上去，将三个神器放在了一起。这时，一道光束从神器中迸发而出，形成了巨大的能量网。但这时，外星种族已闯入了总部，威胁TSA交出“时间之灵”，当他们企图上前强行取走神器时，却被能量网弹了出来。我已怒不可遏，也朝着能量网冲了过去。这时一股强大的力量流入了我的体内，只觉得在沉睡中我的身体慢慢浮了起来，同时从我的口中道出了“时间之灵”的真言——宇宙间真正的和平。之后，我便什么都不知道了。当我清醒后，外星人已不见踪影，和平的影子又回访了地球，我只是微笑着……

这段历史也许不会记于笔端，也不会流传下去，但其闪烁的异光却会永远照亮于历史的那一端。





大富翁IV
战无不胜法

$1,050,000



北京　张磊

自从大宇狂徒率先将风靡一时的《大富翁》纸上游戏搬上电脑屏幕后，一时间PC游戏的玩家范围从“男孩一族”瞬间扩大到了“男女老幼”。在《大富翁》游戏的爱好者当中，下有乳臭未干的小顽童，上有年逾花甲的老爷爷（当然是有文化的老人），尤其是女性玩家的增长形成了PC游戏界的一道风景。有一个毋庸置疑的事实：这个看似“小儿科”的《大富翁》，却是拥有玩者人数最多范围最广的一款游戏。

在如今层出不穷的PC游戏世界里，不论是火药味儿十足的战略游戏，还是神秘兮兮的RPG游戏，或者是紧张刺激的冒险类游戏……随着众玩家的品味要求不断提高，这些精心设计的游戏是越来越出色了。然而，再优秀的游戏也有玩腻打烦的一天，尤其是打“爆机”后的心态大家是深有体会的：兴奋、得意的同时又带有很强的失落感，从此那张曾经爱不释手的游戏光盘再也很少问津。只有大富翁可以无止境地玩下去，你今天赢得一塌糊涂全部过关，可明天你还想拥有更多的金钱，于是你可以不厌其烦地享受占上风、发大财的乐趣。从大富翁一代的简陋到三代的逐渐精细，《大富翁》的每一步改进对众玩家来讲都是件惊喜的事。如今盼望已久的《大富翁IV》终于呼之而出了，大宇公司将这个带有传奇色彩的益智游戏设计得更加出类拔萃。全新的《大富翁IV》画面精美的程度真是无可挑剔，游戏人物及场景完全以3D动画绘制而成，立体感十足。下面是本人玩《大富翁IV》的一些经验之谈，如果你有兴趣照做的话，每一关都会在很短的时间击败其他对手，最后的总资产或许会高达几千万之多。

一、巧用道具



游戏刚开始，道具栏里有固定的几种道具：定时炸弹、炸弹、机器娃娃、遥控色子、机器工人、路障。“好钢要用在刀刃上”，你要巧妙运用这些小道具。游戏中有一点不太公平：在对手的所有道具失去后，当他走到百货公司时，固定的6种道具又回到了他的工具栏里，而你却不会遇到这种好事，所以你要特别珍惜这6种道具。

炸弹与定时炸弹的放置一定要算计好位置，千万不要害人不成反害自己，建议放在身后对手的房屋土地旁。

使用机器娃娃的时候，首先看看前方的路上有些什么样的坏神仙。大小穷神无关紧要，它不影响你投资，要是大小衰神就必须使用机器娃娃了，否则你不但丢失卡片，还会害你7天无法买地、给房屋升级。

不要为了一块地或多盖一层房子就轻易使用遥控色子，你最好用它来得到装有500个点卷的宝箱，有了500个点卷你便可使用路障进入百货公司购买卡片。别不以为然，有了大把卡片后你离成功已经不远了。

买到可盖商业大楼的土地后，便可以招呼你的机器工人来盖一层房了，如果加盖一个研究所，还可以多生产一些机器工人。

二、股票

游戏开始你要利用银行的存款购买股票，股票是你成败与否的关键。如果银行允许你贷款，你一定不要放过这个机会，得到贷款后马上投资股票。首先你点击每个企业名称，分析它的涨跌趋势，最好在股票跌到底谷时购买，正在上涨或已经涨到头的股票价钱高并且又面临下跌的可能。

买股票时不要几张几张的买，最好看准几股后全部买下，舍不得孩子套不着狼。另外还有最为关键的一

点：尽量去买固定公司企业的股票，比如人寿、电脑、石油等，你通过股票一但拥有该企业的经营权后，就可以坐收渔利了，对手在这些地方付出的费用非常昂贵。如果能在经过这些公司企业的时候购得原始股就更好了，因为原始股的价格有时候比股市上的便宜。每走一步最好观察一下股市行情，可别怕麻烦，股市的涨跌起伏非常大，刚刚总资产已达千万，可几回合没留神资产就一下子降到了几百万，所以说股票掌握着你的得失成败，别大意呦！

三、善用卡片

可以从百货公司购买的卡片一共有30种，刚开始游戏时，不必在乎对手们的占地房屋是否比你多，哪怕你几乎没有几间房屋也别着急，卡片能帮你由败转胜，令对手甘拜下风。

首先你进百货公司一定多买几张改建卡，遇到对手的旅馆或购物中心使用改建卡把它改变成不收费的公园，购地卡也可使别人的房屋归你所有，多买两张最好。送神卡也是不可缺少的，遇到坏神仙或定时炸弹能马上摆脱；整治对手的查税卡、陷害卡、梦游卡、冬眠卡也很有用；有张抢夺卡可以得到对手的遥控色子或汽车机车等不能买到的宝贝。玩到最后，如果对手的房屋级别对数比你的高，你还能使用换房卡或换地卡将高楼大厦归己所有。准备两张免罪卡也是必要的，可免去坐牢的不幸。

四、房地产

游戏中房地产有一般建地、商业大楼和公司企业三种：

1.一般建地：

最好赚钱的是连锁店，这就需要改建卡，兴建连锁店的最好是同一路段只有一座房屋是自己的，因为连锁店是单独收费的。中心路段可用来兴建普通的房屋，房屋越是相连收取的租金就越高。

2.商业大楼：

占地后可兴建旅馆、购物中心、研究所及加油站。研究所有一栋就够，开始多生产机器工人，不断升级后可考虑生产核子飞弹，在对手走到他自己房屋过多的地段时，使用核子飞弹让他房毁人伤，损失极为惨重。旅馆不但收费很高，而且还能使对手到旅馆里休息几天。购物中心级别越高收费的数目就越惊人，最好在中心地带多兴建这些商业大楼。加油站的收费也不便宜，你和对手有汽车和机车的时候兴建一个加油站也很重要，如果所有人都失去了汽车和机车，就考虑用改建卡换成旅馆或购物中心。



3.公司企业：

公司企业赚钱最多，不会被对手用怪兽卡或恶魔卡破坏，可称为是最稳的不动产了。如保险公司、电脑公司、航空公司及建筑公司等，须购买股票获得经营权。

走到别人的土地房屋时，你要利用手里的拍卖卡将房屋卖掉，你便可以得到那栋房屋的钱，然后再用购地卡把房买下来，因为使用拍卖卡是以喊标的方式进行的，所以卖的价钱比用购地卡买来的高很多倍。

五、请神仙

在神仙中土地公公非常重要，它不但能帮你强占对手的土地房屋，而且还是免费的。土地公公每月只出现一次，能遇到很不容易，最好有张请神符把在附近的土地公公弄上身。

在现金不足的时候大财神可以让你免费。天使虽然也可帮你免费给房屋升级，但走到对手的房前也会帮别人加盖一层的。

六、保释坏蛋

监狱和医院里的坏蛋在被你保释后能帮你的大忙。游戏刚开始对你最有利的是监狱里的小偷，此时你最需要的是有500个点卷的宝箱和路上的礼物箱（里面有不同的道具）。缺现金的时候可保释强盗，让他帮你到银行盗窃一笔巨款。

当对手的房屋比你多的时候，你可以保释医院里的流氓，他一路勒索的钱财足以使你的对手连连破财，而且数目不小呢！间谍收取的过路费不多，除非到最后所有的房屋都级别很高，一般点卷不是很多时，最好留着作其他用场。如有转向卡的话，还可使这些报答你救命之恩的坏蛋在即将回去的路上掉头再走一遍。要是你的对手也保释出这些人，你也可以用转向卡把他们送回去，或者利用飞弹害他一命。

如果各位玩家早就让战略游戏的紧张激烈弄得头晕眼花了，不妨轻松一下，带上你的破坏欲与好胜心，开上你的“嘟嘟车”做一回富翁梦吧，保证你“今夜做梦也会笑”（钱夫人说的）！

三角洲特种部队

Delta Force



北京　大胖子

乍一看，NovaLogic的新作Delta Force似乎不象你在1998年底所期望看到的那种动作类游戏，毕竟这类游戏目前几乎无一例外地依赖于3Dfx加速卡以期获取最佳的表现力，事实果真就是如此吗？假如有那么一款能够证明自身的可玩性可以超过其华丽的外表本身的话，那就应该是今天我要给大家介绍的Delta Force!

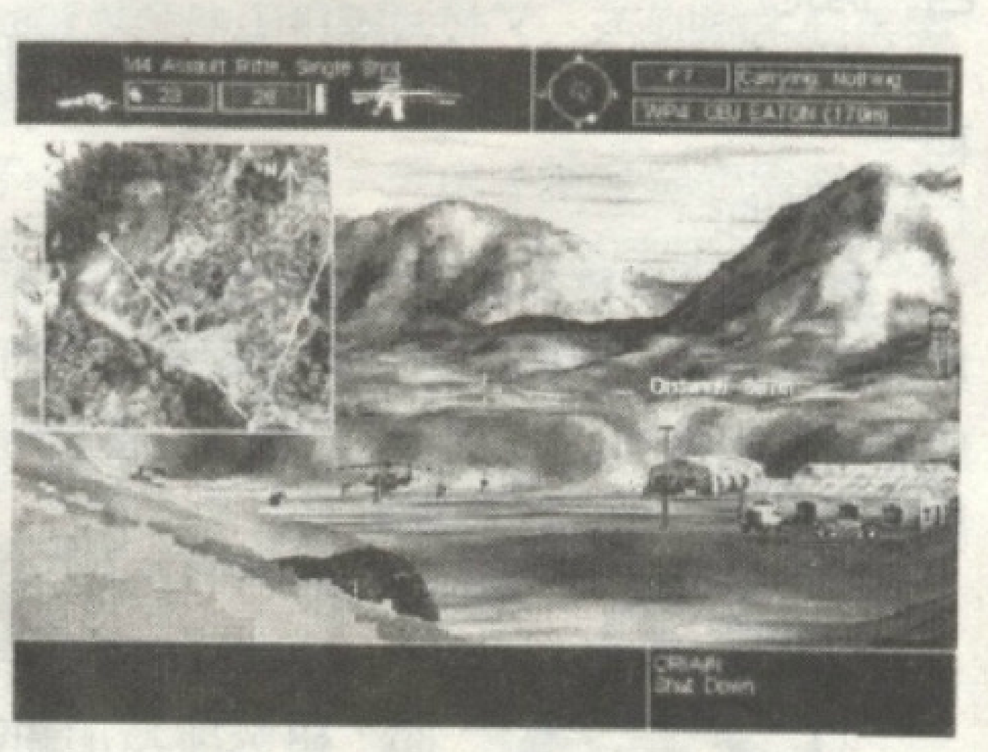
Delta Force描绘的是一支特种部队，他们以打击恐怖主义分子以及叛乱谋反者为己任。游戏中你可以任意切换第一人称或者第三者的视角，甚至同时开启这两种视角模式！当然这要感谢制作者精心设计的“画中画”功能，正是它使得我们能够在以第三者视角玩游戏的时候依然能够从一个小视窗里观察第一人称的视角!

显然在这时候推出的游戏不可避免地要拿来同Rainbow Six这款游戏来做一番比较，Delta Force自然亦同样具有Red Storm的即时战术射击类游戏特点。对于初玩者而言，在Delta Force里你不必制订计划，战术是被安排好了的，同样没有什么特别的任务以及那么多位战友。在战场上你只有代表性的2到4名战友协同作战，而且他们是与突击队分开的，也就是说你无法控制他们的行动(游戏中常常设有各自明确的目标)。最后要说明的就是每个游戏的40个任务都设计在宽阔的户外。任何两场游戏之间的相似之处仅在于特种部队永无懈怠地追杀以及一枪干掉一个对手时那逼真的效果。

Delta Force包括五个单一玩家的战役，每个战役都有不同的环境及对手：秘鲁的大毒枭、乍得的恐怖主义者、印尼的恐怖分子、乌兹别克斯坦的叛乱者以及遍布在俄罗斯Novaya Zemlya大陆上的大批恐怖主义者。那里的植被(虽然普遍稀少)、建筑以及从一个街区到另一个街区的坏家伙们也是有不同变化的。虽然描绘环境的画面除了颜色上的变化(比如丛林的绿色、沙漠的棕褐色、多雪的北极圈的白色)之外基本上都是相同的，但那绵延起伏的丘陵和平原的深凹、平滑的峡谷却都准确地体现了这里的地理环境特点。

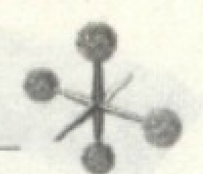
玩家大多数的任务里都包括搜寻并摧毁敌人的基地，但因为很多基地都是不同的，所以实际上完成任务的过程也均不相同。例如在游戏初期，你将遇到由列兵、少量巡逻队间或有一两座哨塔守卫的敌人要塞，而之后这些要塞将变得愈发森严壁垒，包括碉堡、铁丝网、围墙等防卫设施，巡逻队也增多了，有时甚至还会出现敌人的直升飞机呢!

游戏如果全都是攻击啦、摧毁啦等“斗勇”的任务玩久了难免有些让人乏味，所以制作者也特意精心设计了其他几个“斗智”的场景来作点缀。例如，有几个任务就是要求你必须渗透到一个基地中去窃取一部膝上型电脑或者其他智能数据的原始资料。其他还包括营救任务、护送伏兵以及为海军炮击指示目标等。总之，Delta Force里的任务设计是非常具有挑战性的!

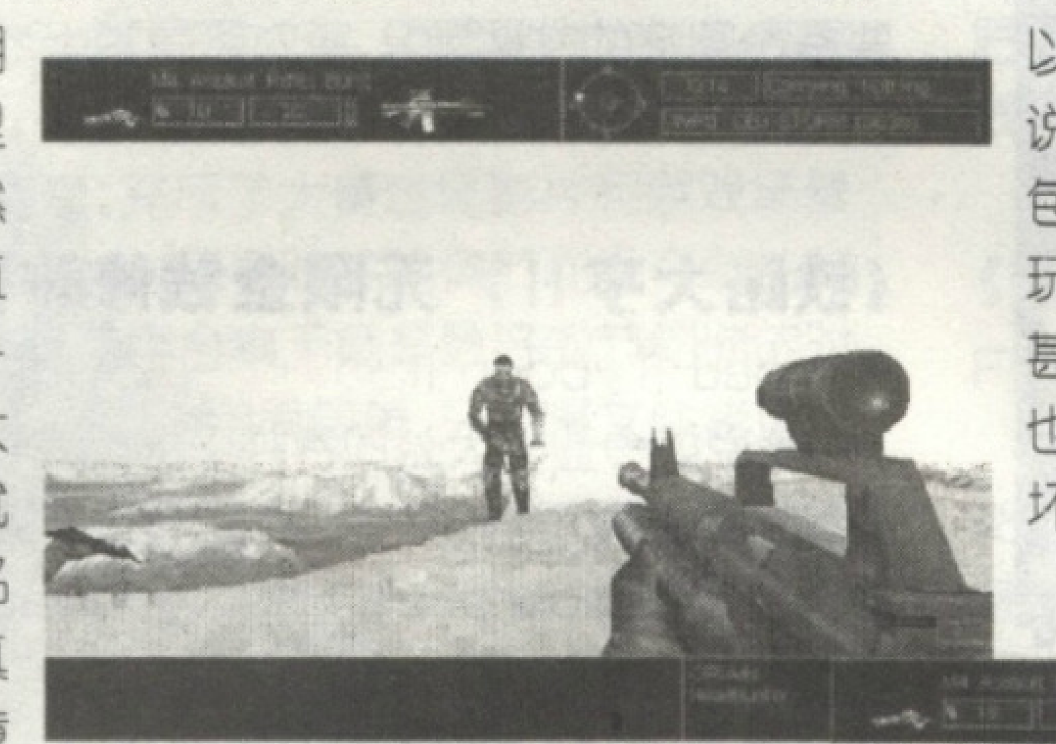


另一个绝对值得注意的就是事实上你可以完全控制完成任务的顺序，你甚至可以从一个场景随意跳到相临的任意场景(只要你愿意，呵呵！)。即便那些基本上完全相同的任务目标(无非就是杀掉所有敌手并保持自身旺盛的生命力)，但在任务中你总能体会到令人兴奋的、带有挑战性的、多少总有些新鲜的感受!

还有在Delta Force游戏中的一些改进点是在早先提到的任务计划阶段，你无须为计划本身多虑，你可以改变初始装备及武器，但任务地点是固定的。几乎每个任务都是计划好了的，所以你所要做的就是直插敌人心脏地带也就是敌人火力的集中



处。没人顾及完成多数任务的最好途径，你只需在奔袭目标的沿途尽量杀掉所有射程内的敌手。然而，最不幸的是，跟随你的战友的行动似乎完全是由特点目的地而引起的，也就是说他们不总是移动的，除非你走过了地图上标注的特别地点。这点在最后Novaya Zemlya的任务里尤为明显，在那一关里我的战友们居然自始至终就一直悠然地蹲踞在一条沟渠里，而大约10米开外就是一拨共计四名恐怖分子！真是……不够意思！



接下来要说的就是由电脑控制的那些“好家伙”们经常是帮不上多大忙的，由于某种原因，在每个单独任务里我还没来得及赶到开始的几个目的地之前，这些可怜的傻瓜们就都早早地被干掉了！我想这也大概就是他们哥儿几个在最后一关里蹲在沟里死活不肯出来的原因吧？哈哈哈哈……而另一方面，电脑AI也就是敌对分子的控制却是不错的。不象Rainbow Six里，当你在Delta Force向一个坏家伙的同伙发起攻击的时候，大多数情况下他都会快速地做出反应，这样片刻就会有约莫一打的同伙蜂拥而至！那些坏家伙们会很块把你送回老家的！同样的，如果你在错误的地点或者错误的时刻开了几枪的话，那么大批的敌人援兵也会给你完成任务制造更多的麻烦！当然，为了游戏的可玩性以及必要的平衡，这些坏家伙在瞄准好而向你射击之前会留给你足够的时间间隙去发起反击。

要告诉各位知晓的是 你搜寻与杀敌的本领要相当地依赖你所使用的PC的速度及其处理能力，因为这显然绝对是成正比的！基于NovaLogic公司不断改进了的“Voxel Space”第三代引擎，在Delta Force里即便是未加速的画面同样效果不错（当然了，现在这年月肯定是指在配置够酷的Pentium II机器上了），虽然该游戏的最低配置声称只要求是Pentium 166、32兆内存，而实际上在Pentium 233、64兆内存外加12M的Voodoo II卡电脑上，只要是任何高于512 × 384（256色）的设置都会使得游戏象是在爬行着，同样，任何低设置的画面自然将丑陋无比！除非……除非你用的至少是Pentium II 300、64兆内存以及一块8M的加速卡，否则你都将很难从大片的色斑里区分出到底哪里才是敌人的队伍。不过据说NovaLogic正在研制用于3Dfx的补丁文件，理论上它将会提高人物的动画以及建筑物的渲染效果（当然它们都是由多边形构成），只是目前还没有该补丁文件的确切发布日期。

即便如此，这“温热的”引擎并没有将游戏置于死地，只要你能拥有足够酷配置的硬件作后盾，将游戏运行在640 × 480、1600万色（前述的Pentium II 300足以达到这一要求），那么Delta Force从视觉观点来说是给人留下非常深刻印象的 地图设计得都很出色，包括各种不同的基地、机场以及其它你会遇到的目标 玩家和敌手的动画同样优秀与真实，被杀身亡时的动画甚至依被射中的位置不同而有区别 此外那起伏的地形也给狙击者带来了真实的挑战，有时你不得不等着一个坏家伙从一座小山后冒出来才能扣下扳机。

游戏采用的“Dolby Pro Logic 3D”音效为玩家出色地营造出战场的真实感与投人感的气氛。子弹在耳畔飕飕掠过的声音提醒你已经遭到炮火射击，当你听到子弹射在你四周地面时，那你就应该知道是快点移开的时候了！另外，敌人的喊声（完全遵照当时场景所处的当地本国语言）也同样可以让你了解自己是否已被敌人发现。有一次，我在射中一名秘鲁人的时候，就听见他在倒地前大叫着“Medico! Medico! （医生！医生！）……”

武器方面的声效（无论从H&K MP5还是到M249 SAW）都是那么的奇异，或许是我所听过的最好的吧！尤其在联线对战模式下，32名玩家的武器声效汇合在一起时的喧闹真是令人难忘啊！当你进人NovaWorld（NovaLogic专为Delta Force而设的多人游戏免费服务器），你定会感到自己象是进入了一个真正的战争地带！

总的来说，尽管Delta Force存在画面引擎的局限性以及在多人模式下的某些瑕疵，但它在单人模式下绝好的可玩性、多人模式下可靠的组件以及它所营造的出神入化的战场气氛等等，都应该称其为一款非常不错的游戏！任何一位动作游戏迷，只要他乐观地面对稍显苛刻的画面引擎，那么他就会轻易得出这么一个结论，那就是Delta Force肯定将与Rainbow Six一起角逐本年度的最佳即时战术射击类游戏！

最后要提醒各位的是：一定要确信你的机器够High、够Cool哦！否则你可能会把自己所有的弹药都浪费在屏幕上的一片片色斑上，而你还信誓旦旦地认为它们刚刚“移动”过，嘿嘿……



上海　天骄创作室

《FIFA 足球经理 99》发财补丁

FIFA Premier League Football Manager 99

在家差不多休息了半年多，我这个曾经创造了欧洲足球神话的金牌教练终于等到了再一次指点江山（"球员"），叱咤风云（"球场"）的机会。不过这一次已经没有一年前刚刚拿到《FIFA足球经理》时那般激动了，的确《FIFA足球经理99》有了很大的进步：比起它的前作来游戏界面设计更合理了；操作也更简洁明了，对于新手来说更易上手；游戏内容资料设定也更加丰富合理；而游戏的画面也从"玩具人"踢球的2D转为了更为逼真和激动人心的3D画面（不过这些球员似乎在场上总也没有停下来的习惯，哪怕站在原地不动也非要跳上那么几跳，颇为搞笑）。可惜剥去了外表的精美包装之后，像我们一样有过辉煌教练生涯的玩家一定会觉得游戏的核心内容还只是原地踏步而已，只要稍微调整一下，以前用于《FIFA足球经理》的手段一样能使你在《FIFA足球经理99》中成为万众注目的球坛神话创造者，对于原本期待着更大挑战的"教练"们来说，这未免有点儿遗憾。

由于差不多只是机械地重复，所以在《FIFA足球经理》令人兴奋的聚沙成塔的为俱乐部赚钱的过程在《FIFA足球经理99》中让我们提不起丝毫的兴趣，于是便找来这个能在"一夜"之间让你的俱乐部再也不必为花钱而担心的补丁。将money_patch.zip内的补丁解压到游戏安装目录下的games目录下（游戏缺省安装目录为C:\Progra~1\easpor~1\faprem~1\）。然后在DOS环境下运行该补丁（在WINDOWS下简单地启动该补丁便可以，补丁程序会自动运行），输入你想修改的存档文件的数字便可以使你所在俱乐部的帐册上多出一亿的资金（例如：fsmpatch 0），应该够用了吧！

最后再为喜欢"神奇小子"欧文所在俱乐部"利物浦"的朋友送上一个该俱乐部球场补丁，将liverpool.zip中的JPG图形文件解压到游戏安装目录下的\Buildings\Ground Maintenance目录内，覆盖掉原来的文件便可以让你看到利物浦主场的新形象了（记得要备份原来的文件哦）。

《铁路大亨Ⅱ》无限金钱修改器

Railroad Tycoon II

虽说如今业界大公司吞并小的或其它不景气的游戏公司的事情早已屡见不鲜了，可今年老牌的游戏制作和发行公司Microprose被玩具大王Harsbro收购的事情还是让我们大感讶异。对于一个曾创造了如此众多的经典电脑游戏的著名制作公司来讲，失去了自主权是就此"沉沦"或是凤凰涅磐呢？但愿是后者。

《铁路大亨》就曾是Microprose的当家经典游戏之一，而它的制作人梅尔更是所有电脑玩家都应该记住的名字。只可惜梅尔离开了Microprose后，Microprose也如西落的太阳，江河日下，再也难复当年辉煌了。以至于今天我们看到的《铁路大亨Ⅱ》也已经不是该公司制作的游戏了。也许很多朋友对于《铁路大亨》这个经典的游戏也只是只闻其名，不见其面，那么不妨试试今天的《铁路大亨Ⅱ》，虽说换了东家和制作小组，但相信只要你是个模拟经营游戏迷，就一定会喜欢上这个游戏的。

为了帮助大家早日成为世界上最了不起的"铁路大亨"，我们特此献上这个无限金钱修改器。将修改器考入游戏目录。进入游戏后，切换至WINDOWS，然后启动修改器再进入游戏，按下F1键便可以让你用金子铺铁路了，怎么样，够爽吧！

《X档案》游戏存档合集

X-FILES

这一两年来，随着喜爱电子游戏的人群日渐扩大，原本只限于在一个相当狭小范围内发展的电子游戏也开始了自己的"殖民扩张"之路，逐渐渗透向别的领域，越来越多的游戏人物和故事跳出了电脑屏幕和CD-ROM，人们可以从书本、玩具商店的橱窗内或是巨大的银色屏幕前看到它们，象比较为玩家熟知的几个知名游戏《银河飞将》、《毁灭公爵3D》、《古墓丽影》都将先后被拍成电影。而同样的其它一些范畴内的文化商业的东西也与电子游戏互通有无起来了，比如美国著名导演斯皮尔柏格创建的电影公司"梦工厂"不仅制作电脑游戏，还经



常边拍摄新的影片，一边制作同名的电脑游戏，借此获得最大的商业利润。

《X档案》就是这种模式下诞生的产物，这个在电视上红极一时的连续剧因为它的知名度和拥有众多的观众数量而迅速被改拍成电影，而在拍摄影片的同时，一个同名的冒险游戏也就顺理成章、轻而易举地制作完成了。

这是一个大容量、充斥了大量过场影片和游戏场景老套的图像冒险游戏，对于喜欢惊险情节而没有耐性的玩家来说，这个游戏存档合集无疑是最好的节约你的时间的好东东！关于它的使用很简单，只需将文件拷贝到游戏目录中相同目录覆盖原文件即可。

《上帝也疯狂:真实的幻境》魔力修改器

Populous: The Begining

关于"牛蛙"(Bullfrog)公司所制作的游戏也许只要一句话介绍就够了:牛蛙制作，必属精品。但游戏尽管的确"精彩"，不过有时候我们经常会怀疑，"牛蛙"公司那帮家伙是不是真得个个长得头大身小的，要不哪来那么丰富的想象力，弄的游戏操作都那么复杂，害得我们把游戏操作搞明白都要花上个半天。不过有了以下这个修改器就不用慌了，拥有了天底下所有魔法和无限魔力的人也许就只有上帝了。

将修改器拷贝至游戏安装目录下，启动修改器，按下"START"钮进入游戏，在游戏中按F11可得无限魔力，F12则得到所有魔法。拥有了这些，随心所欲地做一个疯狂的上帝吧！

《大富翁IV》全能存档文件编辑器

Rich IV

"孙小美，别太无赖了，到我的地皮怎么不付钱啊！哎，人生不如意十有八九！"铁窗内一个中东打扮的人大吼大叫。

"沙隆巴斯，你烦不烦！把本小姐惹急了，小心白天走路也做梦（使用梦游卡）！哇，阿土伯，你这没良心的，怎么对我的股票用黑卡，非炸趴下你不可！"蹦蹦跳跳的孙小美恼羞成怒。

"真好运，我是农村大富翁。看你们谁能追上我。"坐在奔驰轿车内的阿土伯尽管发了财，但还是脱不了一口土话："喂，小宝贝，小心前面有野狗会咬人的！"

"呜呜……"金贝贝年少不知愁地慢慢向前爬去。

《大富翁IV》就是这么一个老少皆宜、闲时几个朋友一起进行充满了乐趣的游戏。是不是常常为游戏过程内令人捧腹的风趣话，黑色幽默的天灾人祸而笑弯了腰呢？也许唯一的缺点就是游戏的时间拖得过长了，往往一个下午还来不了一次，被延长了时间的滑稽无疑会缺乏应有的浓度，所以为了让大家一次笑个够，我们特地找来了这个《大富翁IV》全能存档文件编辑器。启动编辑器，编辑器会自动查找到《大富翁IV》的存档文件，然后就随便你自己修改了，有了这么多的道具、卡片和金钱，想怎么玩都没有问题，尽情的开怀大笑一场吧！

《辐射II》修改器

Fallout II

在经过了好几年的蛰伏之后，角色扮演游戏终于开始了自己的中兴。去年的几个角色扮演游戏都取得了极佳的成绩。《魔法门VI》、《原子辐射》便是其中最具典型意义的代表。但唯一遗憾的是由于语言的不同，使得需要大量文字来表现人物性格、交代故事情节的国外优秀角色扮演游戏很难在国内的玩家群之间流行起来，加之此类游戏本身就具有情节冗长、需要不停地战斗升级来使故事发展下去的通病，一旦玩家因为语言问题遇到困难，游戏便很难再继续下去。对此我们采取的办法是使用修改器来达到降低非游戏本身因素所造成的困难，经过实践，我们认为效果很不错，可以使你比较方便地很快熟悉游戏的设定和大大节约宝贵的游戏时间。

《原子辐射II》虽说只是前作略加改进的延续而已，但依然有着很曲折的故事情节和很强的可玩性，所以我们认为是值得大家一试的。找来以下两个修改器，希望能使大家更好地进行这个游戏。将fall2trn和rzrf2trn两个目录中的修改器考入至游戏安装目录，至于他们的使用方法则和上面介绍的大同小异。进入游戏后，按下设置好的热键便可以得到相应的功能。

好了，祝大家"劫后余生"！





侠盗猎车手
Grand Theft Auto

在游戏角色选择画面输入以下密技，再按“del”然后进入游戏。

super well：所有关卡和城市
stevesmates：没有警察
itcouldbeyou：给你999999999点
suckmyrocket：得到所有武器防具和一张出狱自由卡
itstantrum：无限生命
6031769：无限生命
buckfast：按一下数字键盘上的“*”得到所有的武器
porkcharsui：诊断模式
callmenigel：按一下数字键盘上的“*”得到所有的武器
iamgarypenn：特别的攻击性语言模式
iamnotgarypenn：禁用特别的攻击性语言模式

暴力摩托II DEMO版
Road Rush II DEMO

如果你想在游戏中得到一千亿信用点，你只需要改动GENERAL.TXT（这个文件位于游戏安装目录下DATA目录内）便可以了，将“// Starting money for each skill level”（请仔细查找，也许有点难找）改为"100000000000,100000000000,100000000000"。

三角洲特种部队
Delta Force

用引号将以下游戏中输入的密技括起来：
iwillsurvive：上帝模式
raindropskeepfallinonmyhead：允许再次呼叫arty以获得更多的子弹
takeittothelimit：再次装弹
hitmewithyourbestshot：电脑对手跳“摇滚”！

梦幻飞车
DethKarz

在游戏主菜单输入以下密技：
itsasmallworld：获得所有的赛车
kcolnu：获得所有的赛道
zrakhted：获得一切

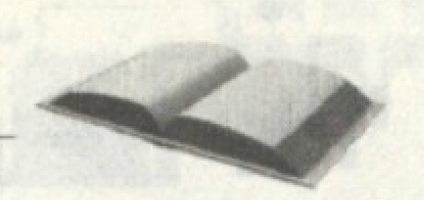
X档案
X-Files

允许有更多的游戏存档：在游戏存档画面按住[Shift]键后，用鼠标点击"load/save game"图标开启一个游戏存档窗口，你会发现已经多出了三个存档的地址。

不用密码：在游戏中Willmores工作站前，在“Welcome”这行字中用鼠标右键点击字母“O”便可以不用密码进入工作站了。

NCAA橄榄球99
NCAA Football 99

在游戏的控制画面输入“elah”，然后再选择控制方进入游戏。如果一切顺利的话你将可以听到米诺尔人战争圣歌，你会在比赛时主队会变得很小而客队则会变得很大。



恺撒III
Caesar III

在游戏安装目录下，有一个文件为"c3_model.txt"，打开这个文件，你会发现所有物品的价值，此外还有一些说明也包括在这个游戏中，不过要注意不是所有的说明都能在这个文件中找到。这个文件的第一部分名字为"All Buildings"（所有的建筑）：在这个部分你可以任意修改建筑的建造价格等属性值。

这里是一个例子：39，Gardens，（12，3，1，-1，3，0，0，0，）

其中括号内的第一项便为价格，你可以这样修改，将12改为-1000，这样每当你建造一个花园，电脑便会给你1000元，造房子还可以拿钱，天下真有这样的好事。

同理，这个文件的后面部分"All Houses"也可以做类似的修改。

F-16战隼
F-16 Multirole Fighter

在游戏中按"T"键，然后输入以下字符串可得到相应功能：

（注意，这些密技同样适用于游戏Mig-29 Fulcrum）

you got what i need：无限弹药

food goes here：飞机再次装弹

big gulp：给飞机补充燃料

youre here forever：无法征服的空中霸王（无敌）

damn that corner：不会坠毁

spindive：无法被击中

upside down：自动控制飞行产生混乱

paperairplane：纸飞机

先锋部队
Spearhead

在游戏中，同时按住S+P+E+A+R+H键以及[Backspace]键就能无敌

重返火线II
Return Fire II

地图选择：

在地图选择画面，依次点击画面右上方的四个方块上的螺栓，顺序为左上、右上、左下、右下，接着便可以选择一张新的地图了。

复活节彩旦

在游戏进行中，按下"~"显示命令行，接着输入"easter！"，这样所有被破坏的目标都会以复活节菜单来代替。

自杀吉普

游戏中，当在命令碉堡中，按"~"行，接着输入"fubar！"，便可以创造出一辆带着1000磅炸弹的吉普车。只要击中这辆吉普车便能引发爆炸。注意：当使用了这项密技后游戏后便不能得到点数、等级和奖章奖励了。

血祭II DEMO版
Blood II DEMO

按"T"键可进行交谈，可输入以下密技：

MPGOD：上帝模式

MPKFA：弹药、防具、生命力全满

MPHEALTH：生命力全满

MPAMMO：弹药全满

MPARMOR：防具全满

MPCLIP：快速

MPPOS：位置显示开/关

MPCAMERA：校正镜头角度

MPLIGHTSCAPE：调整光影度开/关

逃逸金刚II
Lode Runner II

在游戏进行中按[Esc]键退出游戏显示选项菜单，接着输入"glazed donut"打开欺骗模式，接着按以下键获得密技，会有声音提示密技输入是否正确：

Alt K："beach ball"威力升级

Alt I："inviso威力升级

Alt T："Morph"威力升级

Alt B："Cloak"威力升级

晶合聊天室

转眼间又是一年过去了。照理，年末是游戏生产商们最热衷于推出产品的时候，可惜要反应到TOP TEN上，还需要一段时间。参与TOP TEN的读者越来越多，也显示出了玩家兴趣的多样性。哎，无论我怎么说，还是有一批人高兴，一批人骂吧？不过，大家不必对聊天室和榜评过分认真，因为那毕竟是一个人的看法，所谓“青菜萝卜，各有所爱”嘛。

福州　薛光中：

鲁迅先生是伟大的作家。陈源名为教授，实为造谣家，他专行攻击污蔑鲁迅之道。因此，鲁迅先生曾叹息曰：“唉！哪里有鲁迅，哪里就有陈源。”《×××××》荡气回肠，震撼人心，长年得到N×N人的支持。但总有N人对其不满，耿耿于怀，却又无可耐何，于是他们祭起苦苦练习了N年，使用过N次的“精神胜利大法”，一时天昏地暗。但是，乌云遮不住太阳。《×××××》仍然雄距榜上。于是，那N个人又回去继续修练“精神胜利大法”，以图东山再起。×&×上榜时间也很长，也曾经像《×××××》一样辉煌，但今天却无法名列三甲，Why？唉！哪里有《×××××》，哪里就有阿Q。

四川　梁济章：

最近好容易凑齐看完了日本动画EVA系列，却久久难以从其情感世界中解脱。这真是一部史无前例的巨作。但是其PC游戏《新世纪福音战士——钢铁的女朋友》我却怎么也寻其不到。我几乎找遍了所有本地的正版游戏店，只有摇头。可恶啊！为什么如此的精品连广告、宣传也没有，为什么总难以见其芳踪？不过，这部游戏真是经典之作，特别是少年朋友们，快去搞一套吧！（不过我也真奇怪，TOP100与TOP30居然都没有这个游戏，真是可惜……）

北京　牧童：

哇！咱们聊天室所聊之语真是越来越酷啊！酷的我都不认识了！10月份“百合”兄主持的八古文聊天室本人实在看不明白。(众人：又一个混进来的文盲，扁他！）

不知最近各位可曾玩过《魔法门VI》。小弟可是沉迷于此数星期了。要说感觉如何，以往“爽、酷”之类的庸俗词汇显然会污染那份美好的感觉，想了大半天，只有用“妙、妙、妙”来形容她。每当打穿一个黑暗的地下城后，大把的金币和源源不断的经验值都不能打动我的心，我只想急步走出这邪恶的地方，漫步在幽静的村庄里，和纯朴、善良的人民交谈，接受心灵的静化。等级、魔法、声望值，我只在乎“可敬”，我的名声，它代表我善良的心。好了，我会继续在魔法门的世界里奋斗，拯救善良的人们和危急的国家，消灭邪恶魔鬼！在这危险重重的世界中，你一定要处处小心，不然我只能遗憾地对你说：“尽管建功立业的机会就在眼前，但你的表现太差了，回去吧，我知道有一天我们会再见面的，哈哈哈哈……”（众人：咋这么耳熟呢？啊！大胆！竟用GAME OVER结局咒咱们，继续扁他！）

广州　朱兆辉：

《大富翁IV》的旋风已经在我们班登陆了，引起了哄动，许多同学都沉迷在其中，我作为大宇（特别是狂徒小组）一直以来的FANS，当然迫不及待地买了它回家，乐一乐。大宇这一次可是大手笔，一出就是双CD，而且还需要200M硬盘，最低配置也需要奔腾90，我的天啊，只好DEL了一些GAME，才能进入游戏。可当我进入游戏时，牺牲一点也是值得的。3D的Q版人物、轻松的音乐，还有那搞笑的真人配音，都是三代所不能及的。哎呀，二代里的主角阿土仔怎么会变成了阿土伯，但是孙小美仍然是那么可爱，这难道是狂徒小组的偏心？我不敢猜想五代时阿土的命运将是如何。总的来说，《大富翁IV》是比较好的，可这更使我增加了对《仙剑奇侠传II》的期待，希望狂徒小组再接再厉，创造出更多经典游戏，我们会继续支持你们的。

布告

查《大众软件》杂志社小编××，于制作12月刊过程中，因一时蠢血沸腾，误将11月龙虎榜刊登于12月刊之上，事实清楚、证据确凿，该编供认不讳。其情节十分恶劣、后果非常严重、手段极其残忍，且受害对象为不特定多人。现以危害公共安全罪、玩忽职守罪、破坏集体生产资料罪和投毒罪数罪并罚，以平民愤、以显国威！

据查，该小编尚有共犯在逃，不日即可捉获正法。另为抚慰受害者的创痛，编辑部正在研究若干项补救措施。

12月榜评

大浪淘沙，《风云之天下会》、《大富翁IV》、《沙丘2000》等游戏的急速攀升为TOP TEN带来了一番新气象。不过让我写榜评可真有点为难，因为TOP TEN前10名的游戏除了《仙剑奇侠传》外我没有一个破关的，而且多数只是玩过那么半个来小时。说到底，并不是这些游戏不好，而是现在有太多的娱乐方式，小说、动画、漫画、游戏……如果玩深了，每一项都能占用全部的业余时间。不过话又说回来，如果我能在玩一个游戏几小时后就此忍住（这里用忍字是因为时间实在是不够，而可玩的、可看的有那么多，只好命令自己放弃一些）没有再碰它，只能说明它还没能完全抓住玩家的心。

在1997年的低潮后，最近的角色扮演游戏又有了复苏的迹象。然而，我却感受不到5、6年前玩角色扮演游戏的那种融入感。也许是现在的游戏公司太注重于自己写故事。然而这种设定又太苍白无力，破绽百出。比如为了有一点西方神秘的味道，经常将世界设定成特雷斯等古怪的名字，或者将不辞辛苦的为游戏中的每个人物都起上一个毫无意义的西式名字。试问大家都知道《仙剑奇侠传》的主角是李逍遥，而我若问你《西风狂诗曲》的主角是谁你能答上来吗？哪怕是你已经打穿了这个游戏，其中的人名和地名仍然不能给你留下丝毫的印象。我并不是说游戏公司自己写故事不好，不过这个故事应该足够丰富并能自圆其说，而不仅是篇头动画中的寥寥几百字。大家玩了这么多的中文角色扮演游戏，有谁告诉过你，游戏中的魔法是怎么产生的？什么冰龙、烈火、狂狮的胡乱一堆，不过是骗骗小孩。反观西文的角色扮演游戏，至少能有个系统，虽然根基是虚构的，但除了其它的部分都有理有据。如果编游戏的人都不能解释游戏的世界构成，那又怎么能指望玩家融入其中呢？

偶然有一两个改编的作品出现，所选的偏偏又是……最近因为游戏、小说、漫画和电影的相互配合，《风云之天下会》几乎被捧上了天。这个游戏尚算不错，不过适合这样的地位吗？论情节，《风云》的小说可以说是破绽百出，几乎可以当作是卫斯理之流的“神怪”小说来读，根本不能和金庸、古龙、黄易等人的作品相比。不完善的构思使剧情出现了可笑的地方——剑圣无名出场时的武林神话，最后不过是武林笑话罢了；风云二人开始时很厉害，到后来还要继续厉害下去，简直可以和《龙珠》里的那个超超超级赛亚人相比了。最后作者编不下去，就开始胡说什么一刀劈了一座城的鬼话。如果他写的是神话武侠还可以，偏偏又定位在“人力所能及”的地步。而它的漫画秉承了香港漫画的一贯风格——比例过分夸张的人物、奇幻的招式、难看的彩色、空洞的情节和不断的对打……且不拿它和CLAMP、北条司等人相比，就是游素兰、高永、任红也要胜过马荣成太多。以这样的题材来改编，我连看都不想看，就更别提玩了。

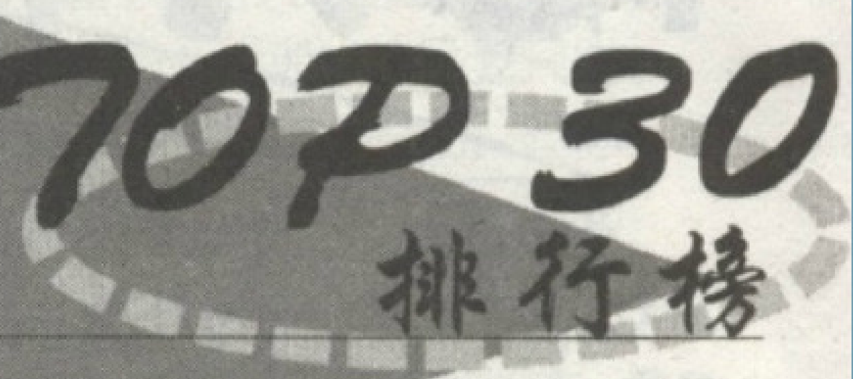
并不是我对游戏要求太高，但是现在的市场竞争这么激烈，如果只是靠营销手段、低价位、吹名气来吸引用户，而不在产品质量上下功夫，那……《轩辕剑》的成功带动了中文武侠角色扮演游戏的发展、《卒业》的诞生开创了养成游戏的类型、《大富翁II》的出现引起了桌上游戏的盛行、《命令与征服》的出世造就了当今即时战略游戏的潮流、《暗黑破坏神》的成功是《封神演义》和《大法师》追风的原因，当许多人认为游戏到了这个地步已经无法再创新的时候，《盟军敢死队》又找到了新的突破口。所以，新意总是有的，就看厂商是否愿意进行发掘。

晶合实验室　鲲

游戏龙虎榜电话打榜候选游戏名单（详细内容见本期读编往来）热线电话：(010)26270000

1、星际争霸	12、魔法门VI	23、玩具兵大战	33、地下城守护者	44、魔兽争霸II	55、凯撒III
2、仙剑奇侠传	13、古墓丽影II	24、阿猫阿狗	34、炎龙骑士团外传	45、上帝也疯狂III	56、模拟城市2000
3、盟军敢死队	14、三国群英传	25、极品飞车II	35、神雕侠侣	46、福尔摩斯探案II	57、雷神之锤II
4、风云	15、金庸群侠传	26、阿猫阿狗	36、侠客英雄传III	47、亚特兰提斯	58、银河飞将V
5、暗黑破坏神	16、横扫千军	27、黑暗王朝	37、战国美少女	48、古墓丽影	59、摩托英豪II
6、足球98	17、极品飞车III	28、英雄无敌II	38、三国志V	49、战神III	60、装甲指挥官
7、大富翁IV	18、大富翁III	29、主题医院	39、美少女梦工厂III	50、文明II	
8、世界杯98	19、银翼杀手	30、最终幻想VII	40、大地传说II	51、红线飙车	
9、沙丘2000	20、三国志VI	31、超时空英雄传说	41、阿比逃亡记	52、生死之间II	
10、铁甲风暴	21、98足球经理	之北方密使	42、粘土世界	53、魔幻天下	
11、命令与征服	22、大航海时代II	32、美少女梦工厂II	43、神秘岛II	54、原罪	

GAME龙虎榜

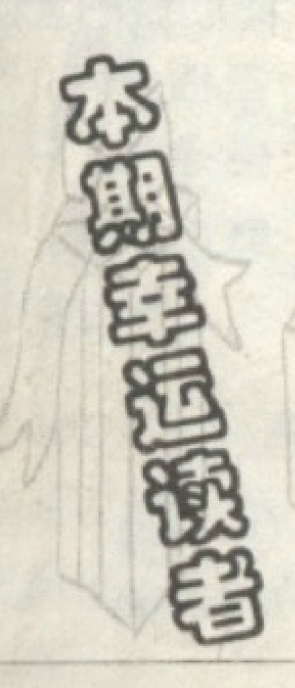


本期选票在插十六
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	1396	1	1	7	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1318	2	2	39	1	大宇
盟军敢死队	1282	3	3	4	3	PYRO
风云	918	4	10	3	4	智冠
暗黑破坏神	880	5	4	19	1	BLIZZARD
足球98	728	6	5	11	22	EA SPORTS
大富翁IV	698	7	20	2	7	大宇
世界杯98	690	8	7	5	7	EA SPORTS
沙丘2000	612	9	9	3	9	WESTWOOD
铁甲风暴	564	10	6	8	4	目标
命令与征服	472	11	8	33	1	WESTWOOD
魔法门VI	452	12	14	3	12	NWC
古墓丽影II	344	13	11	7	7	EIDOS
三国群英传	280	14	16	7	14	奥汀科技
金庸群侠传	246	15	15	25	3	智冠
横扫千军	218	16	12	11	7	CAVEDOG
极品飞车III	202	17	NEW	1	17	电子艺界
大富翁III	200	18	17	31	4	大宇
银翼杀手	196	19	22	3	19	WESTWOOD
三国志VI	172	20	24	3	20	光荣
98足球经理	168	21	29	2	21	电子艺界
大航海时代II	164	22	25	40	2	光荣
玩具兵大战	160	23	19	4	15	3DO
绝地风暴II	158	24	21	2	21	MELBOURME HOUSE
极品飞车II	142	25	18	7	16	电子艺界
阿猫阿狗	138	26	13	8	11	大宇
黑暗王朝	130	27	26	11	6	AURAN
魔法门之英雄无敌II	116	28	27	11	13	NWC
主题医院	108	29	23	13	14	牛蛙
最终幻想VII	104	30	NEW	1	30	史克威尔

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 [540票]
2. 星际争霸 [478票]
3. 盟军敢死队 [396票]
4. 暗黑破坏神 [192票]
5. 风云 [174票]
6. 魔法门VI [154票]
7. 世界杯98 [102票]
8. 大富翁IV [100票]
9. 足球 98 [98票]
10. 沙丘2000 [92票]



99年1月刊幸运读者

辽宁	杨磊	浙江	许凯	北京	裴宇
河南	孙鹏鹏	北京	曹婷	北京	李超
山西	麻凯	青岛	李刚	内蒙古	李轶群
江苏	吕翔			西安	孟新华
贵州	高浩元			哈尔滨	葛新
内蒙古	谢颖			四川	陈旭东
湖北	秦丽臻			安徽	陈晓乐

第四季度幸运读者

江苏	王冠石
甘肃	崔永丽
新疆	宁铂

以上读者将获得由微星科技股份有限公司提供的幸运手表一块



AGP技术领先厂商

免费赠送大量软件



GBA-400

- 内置 S3 Savage3D 高速图形加速器
- 支持 AGP 2.0 规范
- 超越 AGP 4X 效果
- 内置 8 兆 125MHz SGRAM
- 完美展现 DVD 软件回放
- 支持高清晰度电视(HDTV)
- 纹理容量比其他 3D 加速卡大 6 倍



GBA-500

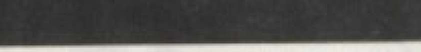
- 内置 Voodoo Banshee 超强游戏引擎
- 支持 250 种专为 Voodoo 芯片优化的游戏
- 支持 3DNow!技术、完美运行 Quake2 游戏
- 支持 3DFX 专有 Glide 3.X 增强接口
- 内置 128 位 100MHz 内存传输接口
- 针对 INTEL Pentium II CPU 优化
- 采用 AGP 总线技术



GBA-600

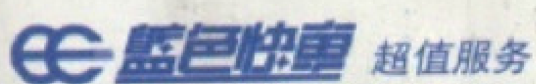
- 采用超级 RIVA TNT 图像处理引擎
- 三角形转换速度 700 万个每秒
- 像素填充速度 1.8 亿个每秒
- 内置 250MHz 的 RAMDAC
- 内置 16 兆 100MHz SDRAM
- 附送 DVD 视频解压软件

3D超旋风系列显示卡





购超旋风系列显示卡可享
GVC333 温馨服务 3 年保修
30 天保换 3 天维修返回





- 2 个小时内全国 16 大城市完成维修更换工作
- 72 小时内全国 106 个城市完成维修更换工作



热线电话：010-68020857
http://www.g com.cn

相关标志及名称属该公 册商标及名称

授权经销商

上海诺普贸易有限公司	021-64048463
上海申企公司	021-64377404
上海兰剑实业公司	021-63501784
上海兰复科技实业有限公司	021-63212849
上海市精信计算机发展有限公司	021-63222862
上海市益宙电子发展有限公司	021-63734878
上海市易高电脑有限公司	021-62475745
上海市奥天高科技有限公司	021-63504011
上海市华光数字控制有限公司	021-62102272
上海市贝电计算机经营部	021-63930166
上海市拓普科技发展公司	021-62153628
江苏南京市江安公司	025-6655777
南京市福中(集团)电子设备有限公司总公司	025-3682059
南京市普雷实业有限公司	5-3369191
杭州市科新计算机控制工程公	71-805677
市好 科贸有限公司	71-884468
声电技术公司	885599
子产品公司	4509
公司	08
济发展公司	
新技术公司	
新技术开发	
工程	
实	
天津沃特	022-27386161
郑州市河南中豫高科技发展有限公司	0371-3850075
郑州市大鹏计算机有限公司	0371-3841343
广州市爱联科技发展公司	020-87589314、87589315、87589721
广州市天龙科技发展公司	020-83849925
广州黄金电脑有限公司	020-83843816、38809133
深圳市灿瑞实业有限公司	0755-3759120
深圳市名赛亚电脑有限公司	0755-3325442
深圳市南正电子技术开发有限公司	0755-3227739
汕头市天亿马电脑公司	0754-8169686
汕头市利浩	0754-8268157
珠海市千惠电脑公司	0756-2217181
海口市海容电脑有限公司	0898-6 61
佛山市飞云电脑公司	0757-
佛山市新千线	0757
南宁怡隆电脑	0771
顺德市灵智科技	076
广西南宁市宇	07
玉林市玉林	07
州市航科	07
龙腾电子	05
市雅宝商业	
市先进电子	
达电子科	
师范大	
电脑	
长沙时运计算机电脑有限公司	0731-4130951/4112451/4117301
重庆四维（志远）电脑电器公司	023-63863584
重庆龙海电子工程有限公司	023-68609989、68610111
成都东灵科技股份有限公司	028-5532232
昆明新洲源电子科技有限公	0871-8311075
云南 电子有限公司	087 -5149119、1388756160
博 （成都） 限公司	028-5573145、5560076、5536848
南 科技贸 心	0791- 6736、6285282、6221515
西 子 限公	029-4 9682
西	29-78 208
西 公司	29-2231494
西安	4235 71、1399
兰州	1-884 80、139
兰州	888
	583
	30

大众软件服务快车

本期广告索引


广

告

大众（晶合）软

大众（晶合）软件邮购中心新年寄语

大众软件邮购中心自1995年成立以来，以其热情周到的服务、良好的信誉博得了广大读者的信赖与好评，但是我们深知，我们的这些成绩与朋友们的支持与鼓励是分不开的，新的一年又到了，在这辞旧迎新、万物更新的日子里，我们将以崭新的精神面貌、一如既往的热情与认真负责的态度为您服务，俗话说“老柴最好烧、老酒最好喝、老朋友最可靠”，我们真心地希望每一位读者都能把我们当成您的老朋友一样，继续给予我们以支持、信任、理解和诚恳的批评。

大众（晶合）软件邮购中心1999年新举措：

新年伊始，我们将努力扩大服务范围，力争将服务送到读者朋友们的身边。

您只需打电话（010）67024050或来信申请（地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051）便可成为我们的网员，您可以得到一张“晶合（大众）服务卡”（收取入网费10.00元），凭此卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠：

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购，并享受8折优惠（不包括特价产品、打包产品及期刊）；网员在购买8折产品的同时，可6折购买我们提供的特惠产品。
2、收到产品后若有任何质量问题均可调换，解除您的后顾之忧；
3、每年12月，我们将在此卡的拥者中抽取幸运消费者；
4、每月将得到最新产品目录及简介；
5、不定期发放产品海报及厂家纪念品；
6、有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

邮购须知：

1、在汇款单上注明服务卡号、姓名、地址、邮编、产品名称、数量；
2、每件产品邮费5.00元（信函速递10.00元、特快专递30.00元）；
3、邮购中心查询电话：(010)67024050
4、若您认为我们工作有失误请打邮购监督电话：(010) 67032379

大众（晶合）软件邮购中心强力推荐

大众（晶合）软件邮购中心特惠金卡

2000元＝一张金卡＝2666.66元的产品

一次性汇款2000元，便可得到“特惠金卡”一张（2000元汇款暂存我社）。得到“特惠金卡”后，选购价格在暂存款额以内的产品时无需汇款（款额递减），同时享受7.5折优惠。消费额满2000元后“特惠金卡”废止（可以续订）。　**活动咨询电话：(010) 67024050**

邮购硬件产品，请读者朋友注意本期大众（晶合）软件销售连锁组织专版，“电脑周边”栏目。

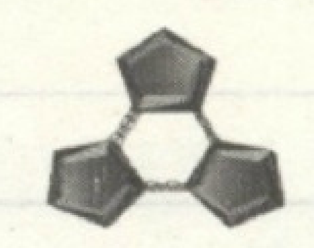
大众（晶合）软件邮购中心1998年岁末

大众（晶合）软件邮购中心意见调查表

姓名：	年龄：	联系电话：
通讯地址：		邮编：
您是否邮购过我们的产品？□是□否		
您对邮购过程中最担心的事情是什么？		
您最希望得到邮购中心的那些服务？		
您是否考虑成为邮购中心的网员？		
其它建议（可另附纸）		

（此表格复制有效，寄回此表即可得到《晶合软件广场》一份。地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051）

件邮购中心



特别推荐：

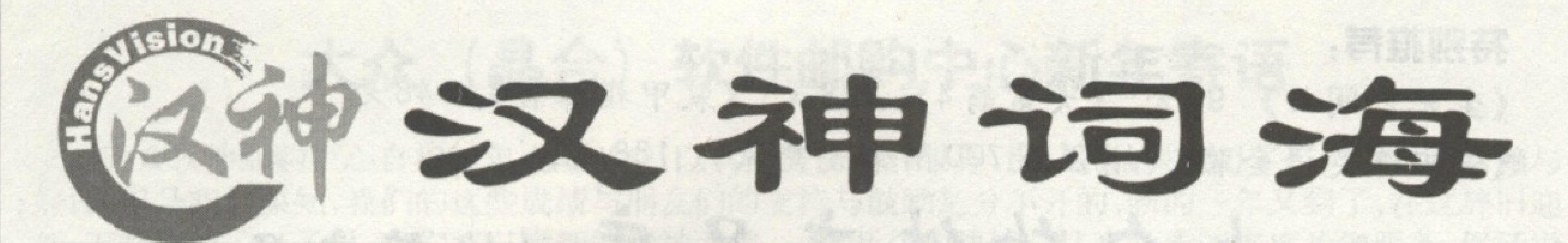
《生死之间II》98元；《大富翁4》128元；《装甲指挥官》148元

《碟中碟英语套装》(增强版7CD附带麦克风) 188元；

大众软件产品库（推荐产品）

杂　志	零售价	娱乐软件	零售价	系统软件	零售价	教育软件	零售价
总2、4、9、10、11、12期	4.80元	生死之间II	98元	金山词霸III标准版		畅通无阻(3CD)	125元
总16、17、21、22、23、25、26、27、		百战天虫II	132元		78元(首批优惠价:48元)	天问(2CD)	48元
28、29期	6.00元	战神III	148元	金山词霸III通译科技专业版		开天辟地	125元
总33、34、35、36、37、39、		三国春秋	159元		198元(首批优惠价:120元)	万事无忧	125元
40、41期	6.50元	决战中国象棋贰	69元	金山词霸III企业经贸专业版		随心所欲	148元
97年合订本(上)	25.00元	美少女梦工场III	98元		258元(首批优惠价:160元)	怎样上清华	48元
97年合订本(下)	25.00元	起义	145元	东方快车	160元	手把手教套装(初中)	220元
98年合订本(上)	28.00元	战国风云	49元	雅信译霸98	168元	有问必答学电脑	78元
96年增刊	22.00元	光暗纪事	48元	电脑屏幕保护大全	12元	英语脱口说	160元
97年增刊	18.00元	镜花缘(新)	48元	Windows 98中文版	1998元	着迷900(语法通6CD)	129元
98年增刊	22.00元	摩托英豪II	149元	Win98中文版用户伴侣	66元	潜能英语	98元
配套光盘	**零售价**	游戏天地	25元	WPS97+Lotus1-2-3	998元	疯狂英语	28元
总第1—4期(特惠)	15.00元/片	PC游戏世界	22元	会计大师(正式版)	4800元	金太阳初中英语套装	398元
总第6期(翻译软件专集)	20.00元	装甲指挥官	148元	小商人进销存(正式版)	880元	再造紫禁城(配书)	200元
总第8—19期	19.00元/片	街霸ZERO II	108元	锐步进销存(正式版)	4800元	翰林汇多媒体课堂	478元
(配套光盘总第9、14、16期已售完)		以色列空军	169元	KV300+	180元	网络碟中碟(首批优惠)	188元
98增刊光盘	20.00元	明星高尔夫(2CD)	188元	Kill98	380元	英语碟中碟7CD(首批优惠)	188元
知识英雄——影响中关村的50个人	29.80元	虚幻世界	148元	AV95	198元	电影风暴——飘(6CD)	128元
注：杂志邮费1元(97年以前杂志邮费免收)：合订本邮费4元；增刊邮费3元；配套光盘邮费4.50元		神秘岛II	198元	行天98	290元	树人98套装初中版(6CD)	198元
		冰球99	188元	瑞星杀毒软件9.0	230元	树人98套装高中版(6CD)	198元
		NBA99	149元	实用工具快车	38　元	即学即会Office97	98元
		终级赛车	99元	**套装软件**	**零售价**	即学即会WIN98	98元
娱乐软件	**零售价**	超级五子棋	49元	黑暗王朝+虎胆神猫	99元	即学即会FrontPage98	98元
大富翁4(2CD)	128元	风云(完全版)	69元	黑暗王朝+生化悍将II	99元	WIN98宝典	98元
沙丘2000	148元	魔法天尊	118元	黑暗王朝+炎龙骑士团I	99元	WIN98循序渐进	110元
极品飞车III	159元	银翼杀手	198元	黑暗王朝+音乐殿堂	99元	电脑美术设计指南	198元
国际拉力冠军赛	128元	霹雳幽灵剑	89元	音乐殿堂+生死之间	99元	电脑美术设计教程	68元
红线飙车	148元	梦幻战士	128元	黑暗王朝+音乐殿堂+通译句王	118元	雅奇多媒体家教V6.0	395元
魔空霸传	108元	魔日传说	88元	暗黑破坏神+地狱火	168元	CSC家教软件初中版	1600元
战国美少女	69元	极品飞车III	159元	快打方块+洛克人X3	100元	CSC家教软件高中版	1800元
战争游戏	148元	阿曼尼斯传说	30元	苏—27+星际元帅+疯狂大飙车	100元	办公之星	98元
绝地风暴II火线出击	169元	朱红雪(新版)	30元	老鸟是怎样炼成的(7CD)	140元	光学薄脂超滤光视保屏	118元
铁甲风暴之黑色战线	48元	白发魔女(新版)	30元	(包括:大富翁3、灌篮金刚、魔神战记、		金银笔手写输入系统	550元
盟军敢死队——深入敌后	148元	星球X计划(新版)	30元	圣域争辉、烽火连天、整人专家5.0)		文通笔手写输入系统	680元
玩具兵大战	148元	人间道之少年燕赤霞	49元	中华经典98	396元	鼠标器托板	35元
飞行军团黄金版	149元	魔幻天下	118元	(包括:随心所欲说英语、即时汉化专家、		**在大众软件邮购中心邮购产品(需加5.00元邮费，特快专递30.00元)，收到汇款24小时内发货。**	
魔法门VI--天堂之令	169元	星际争霸	168元	读者200期、98王码、铁甲风暴、万事			
特警雄鹰	152元	决战法兰西	128元	无忧、瑞星杀毒9.X、阶梯百宝箱、超级			
海底文明	145元	创世纪全集	149元	解霸、家庭保健医生、智慧方案、世界			
薛家将	49元	古墓丽影II	148元	足球98、Windows98快速入门)		**注：由于大众软件产品库中品种繁多，不能尽刊，需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费1.00元)。**	
幻世录	69元	魔兽争霸(特价)	50元	幸福之家(标准版)	388元		
第七军团	128元	生死赛车(特价)	95元	成名之路(特价)	188元		
钢铁雄师2	118元	新美世界(第1期)	35元	虎胆神猫(特价)	80元		

大众软件邮购中心　邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051　收件人:大众软件邮购中心　电话:(010)67024050



百万词汇入词海 识读英文弹指间

▲通用版
▲专业版
▲翻译版

十项全能冠军

1、词典功能：

唯一具有智能全句翻译功能，参考价值高达85%；强大词组查询功能。

60万超大通用词汇量，每个单词均配有国际音标、词组、例句、同义词、反义词、动词时态及词性变化，解释丰富详实。

2、网页翻译功能：

将英文网站变成中文网站，并能在"中文"网页上操作。适合所有版本的IE与Netscape。(此功能只限翻译版)

3、全文翻译功能：

能将TXT、HTML、RTF等格式的英语文章，进行全文翻译。(通用版、专业版只提供50句全文翻译)

4、中英文任意发声：

能进行中英文单词发音、词组发音、全句发音、全篇文章发音。自定义任意区域中英文文字发音。

5、多内码浏览功能：

能浏览所有中、日、韩、中繁、英文5种内码的网页(HTML格式)、TXT格式、RTF格式的文件。

6、多内码转换功能：

并能将HTML、TXT、RTF各种格式的内容进行5种内码间相互转换。

7、自动更新功能：

您不但可以通过用户词库的增加完善辞典功能，更可通过Internet下载最新词库，使您的辞典成为活的产品。

8、网站导航功能：

汇集国内外热门站点数千个，为您网上导游。

9、窗口超强编辑功能：

支持鼠标右键提示，支持拷贝、粘贴、打印输出等功能。

10、用户定制功能：

可根据用户个人爱好与个性，进行界面的在再创作。

- 通用版：含电脑专业11万、经济专业9万多条词汇。
- 专业版：含通用版；另外，含化工13万条、通讯9万余条、冶金11万条；生物8万条、法律5万余条、广播11万条；电子缩语12万条、经济9万余条、电脑11条、医学12万余条，共10个专业110多万条。
- 翻译版：含专业版全部内容；另外，含有关翻译的海量词汇及辅助翻译的资料。

买 词海 中 电脑

12月5日起~1月16日中午12:00止收到的全部用户卡参加抽奖；

抽奖时间：99年1月16日抽奖地点：本公司销售大厅，凡参加抽奖活动者均赠送礼品。奖品如下：特等奖1名Creative未来之星电脑；优胜奖5名Creative Ensoniq PCI 声霸卡；幸运奖50名T-Shirt一件；凡在优惠期间购买都可获得精美鼠标垫一个。

汉神词海	首发时间	零售价	优惠价
通用版	12月5日	¥68	¥38
专业版	12月5日	¥198	¥98

010-62510135	0455-833808	0710-354136	010-68533269	0510-6875245	0732-8527334	0513-3344686	024-23921186	0595-2981081
028-5125129	0519-8107740	0771-5315399	0315-2849678	0531-6036020	0838-2305118	0536-8223085	0371-3824974	0758-2836164
0375-4962420	0554-6645558	0951-5065304	0412-2227165	0574-7279224	021-64855524	0579-2317356	0432-2484661	0891-6833689
0452-2441571	0635-8216375	010-65995834	047-8222540	0731-4145417	0351-4033720	0754-8870529	0514-7323401	027-87889385
0519-2323131	0769-2212731	0311-6679266	0531-6017142	0816-2331489	0417-2833691	0852-8233836	0537-7030682	0373-3023642
0551-2817190	0931-8826896	0398-2891359	0573-2010184	0991-2831218	0512-5322309	023-63509161	0592-2099935	0451-2523935
0598-8241065	010-64606120	0471-4916192	0724-2362185	020-87572481	0534-2661871	0355-2013521	0756-2113414	0518-2314168
0760-8836179	0310-3020288	0523-6338875	0775-2832709	0319-2227912	0576-8228228	0431-5635251	0874-3125181	0551-2816361
0902-2765818	0379-4210385	0571-8853577	0971-6144609	0415-2195539	0734-8233446	0513-5100472	025-4526431	0597-2220660
010-62620375	0459-6319892	0716-8226283	010-68583285	0510-7915643	0851-5861932	0537-2327983	0371-5908767	0759-2283993
028-5225966	0520-2889953	0772-2803990	0316-2050128	0532-3803008	022-27383000	0591-3367199	0434-3232640	0898-8540137
0377-3176881	0556-5560262	0951-6031937	0413-2610730	0574-7314312	0351-7234490	0755-3210892	0515-8306822	
0454-8311509	0663-8631118	010-66056531	0510-2722436	0731-4466249	0427-7821896	0871-4167945	0539-8210425	
0519-6680099	0771-2818521	0312-2027835	0531-6021178	0830-2299931	0512-7246529	023-68892222	0592-2210179	
0552-2043967	0931-8844220	0411-2806429	0574-2421749	0996-2038008	0535-6621854	0356-2050699	0756-2115067	
0632-4422599	010-65126677	0472-2132613	0730-8233235	021-63674386	0577-8349272	0432-2480639	0891-6833587	
0768-2253886	0310-3112108	0530-5623050	0791-6298297	0335-3612383	0752-2124593	0513-7591202	027-7871204	
0931-8414158	0393-4893168	0572-2073108	0991-2830665	0416-3163636	0851-5866168	0537-5229032	0372-5928781	
010-62629173	0459-6333596	0717-6749511	020-84819055	0511-5025651	022-2741846	0591-7817744	0435-3226666	
029-5527602	0520-7554063	0773-8247690	0317-2022169	0533-7542849	0352-2051753	0755-3229263	0516-5606677	
0379-3223615	0558-2263280	0951-6091321	0414-2825318	0575-5149024	0429-2129688	0871-5165998	0546-8225198	

姓名：______ 性别：______

电话：______ 传真：______

地址：______

Email：______

寄回上表者均可获得赠品，复印有效。 C

诚征代理

代理商：全国连邦软件专卖店

北京万众合力软件销售组织

CREATIVE

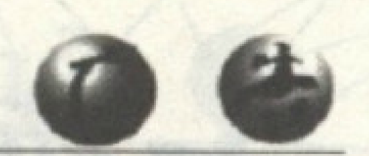
创新科技

创新未来电脑有限公司

地址：北京海淀区海淀路165号 创新园

销售热线(010)62510018-402/403

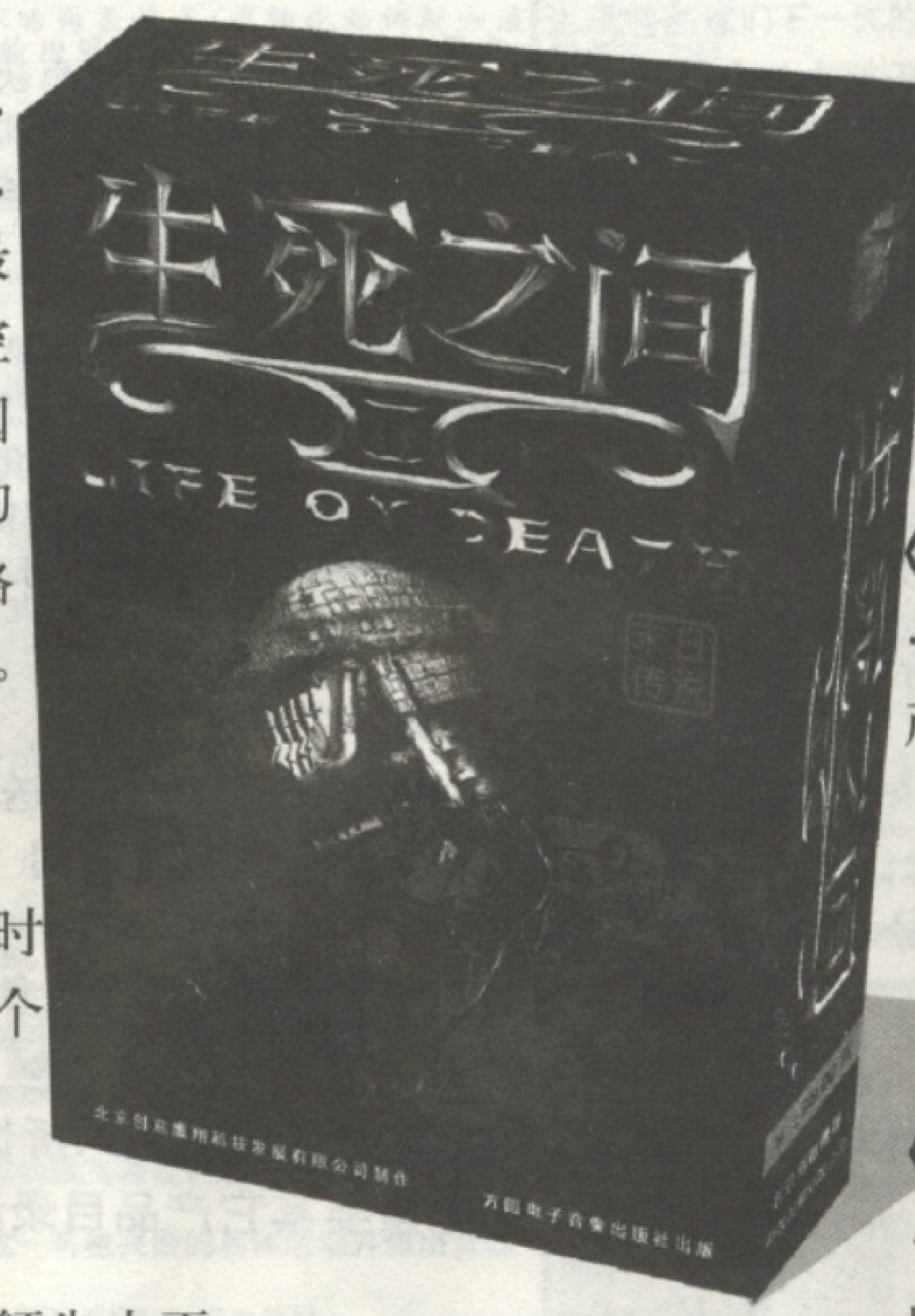
销售传真(010)62510062/64



冲击最佳国产游戏桂冠

《大众软件》

全新的战斗方式、惊人的三维光影、电脑游戏史上最大规模的太空战……标志着国内原创游戏新的崛起、即时战略游戏大胆的尝试。



《家用电脑与游戏机》

丰富的游戏性与视觉冲击感显得尤为突出。总评：88分

《新浪潮》

…她无疑会把即时战略游戏带上一个新的高度。

《电脑商情报》

…我们可以得出结论：国产游戏确实一直在努力着。

《电脑报》

…在国内绝对是领先水平。

《电脑爱好者》

…末日传说无疑给不景气的国内游戏市场注射了一针强心剂。

热卖中

北京创意鹰翔科技发展公司荣誉出品



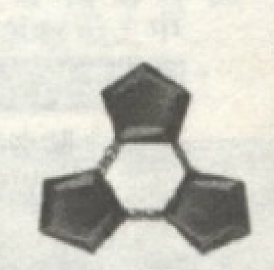
地址：北京市海淀区万寿寺路甲四号办公楼620室

电话：68424455—2620

邮编：100081

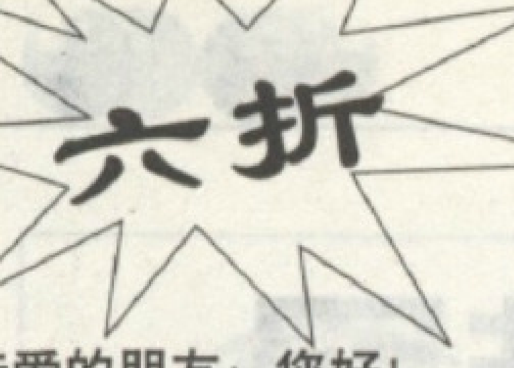
E-mail:eaglefly@bj.col.com.cn

晶合（大众）软件销售连锁组织全国总经销



销售热线：（010）65266244、65232585—63、64

地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）



全国第一家大型软件俱乐部　　三千种产品，全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

万众分销·必属精品

亲爱的朋友：您好！

我们万众合力公司从成立之初就立足正版软件的开发与销售，是中国软件行业协会(CSIA)正式会员。目前已开发和总承销了以《读者》200期多媒体光盘为代表的五十余种产品，同全国各地有两百多家分销商有着紧密的合作关系。为了进一步扩大正版软件市场，拓宽软件流通渠道，为了给各地朋友提供满意的售前咨询、售后服务，推荐精品软件，在各方面的支持下，我们组建了“万众软件俱乐部”，希望我们的努力工作能够得到您的承认和支持，为了我们共同的民族软件事业做出一份工作！

入会办法：

1、每人只需交20元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量；（新会员需注明“新会员”字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收30元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★KV300+	260/156
★开天辟地学电脑	125/75
★随心所欲说英语	148/88
★东方快车2000(增强版)	260/156
★超级解霸5.01	98/59
★瑞星9.0	230/138
★大嘴英语9900(送大嘴英语)(5CD)	158/95
★轻轻松松背单词	78/47
★中华经典98－企鹅套装4	396/240
★《读者》200期多媒体典藏(3CD)	88/53

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。

欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类	定价／优惠价(元)
挑战托福(Ⅰ)	98/78
挑战托福(Ⅱ)	98/78
挑战GRE	98/78
飞跃(我爱背单词)	90/72
词汇的奥秘Ⅱ(2CD)	117/93
听霸(2CD)	98/78
朗道5.0	49/39
飘(6CD)	128/102
疯狂英语	28/22
逆向法学英语	38/30
计算机英语	49/39
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
金山词霸Ⅲ(标准版)	48/38
金山词霸Ⅲ(通译科技版)	120/96
金山词霸Ⅲ(企业经贸版)	160/128
着迷900 句型通(6CD)	129/103
着迷900 语法通(6CD)	129/103
翰林汇套装(初一)(6CD)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)	478/382
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Windows98	98/78
即学即会Internet	98/78
怎样写好作文(初中版)(2CD)	48/38
怎样写好作文(高中版)(2CD)	48/38
怎样写好作文(小学版)(2CD)	48/38
计算机等级考试一级(含书)	42/33
计算机等级考试一级B(含书)	42/33
计算机等级考试二级C语言(含书)	42/33
计算机等级考试二级Basic(含书)	42/33
计算机等级考试二级Foxbase(含书)	42/33
用多媒体学中国象棋	78/62
用多媒体学围棋	78/62
用多媒体学国际象棋	78/62
用多媒体学桥牌	78/62

工具类	定价／优惠价(元)
实用工具快车	38/30
法律之星	150/120
华正CAXA电子图板98	650/520
WPS黄金版	480/384
CCED6.0	660/528
游戏工厂	198/158
连邦工具套装Ⅱ	218/174
自然码B版	380/304
汉王听写二合一	1580/1264
中文之星2.97	1380/1104
中文Windows 98	1998/1600

电子图书类	定价／优惠价(元)
家佳电脑文摘Ⅲ(2CD)	38/30
时尚先锋Ⅲ(2CD)	38/30
个人电脑(2CD)	48/38
新美世界(2CD)	35/28
时尚(五年合订本)	60/60

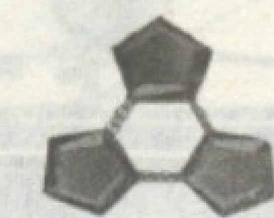
游戏类	定价／优惠价(元)
大富翁Ⅳ(2CD)	128/102
盟军敢死队	148/118
沙丘2000	148/118
银翼杀手(4CD)	198/158
古墓丽影Ⅲ	148/118
暗黑破坏神	168/134
风云	69/55
装甲指挥官	148/118
美少女梦工厂	98/78
战国风云	49/39
连邦娱乐套装Ⅱ	188/150

其它：	定价／优惠价(元)
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
共享风暴Ⅲ(2CD)	38/30
电脑爱好者(秋季版)	35/28
家用轿车选购维修使用大全	88/70

北京万众合力科技有限责任公司　《万众软件俱乐部》　咨询电话：010-62510109(24小时)、62510224(传真)　联系人：罗雪松

通讯地址：北京双榆树101号信箱　邮编：100086　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)





大众（晶合）软件

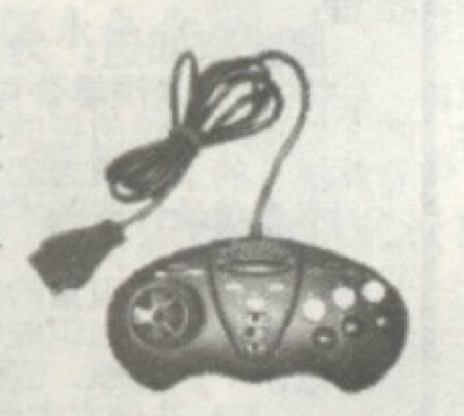
电脑周边

随着家庭电脑的不断普及，游戏软件的不断丰富，游戏摇杆也悄悄走进百姓家中，一只合手的游戏杆可让您玩游戏有如身临其境的感觉，玩电脑游戏象玩游戏机一样爽快！

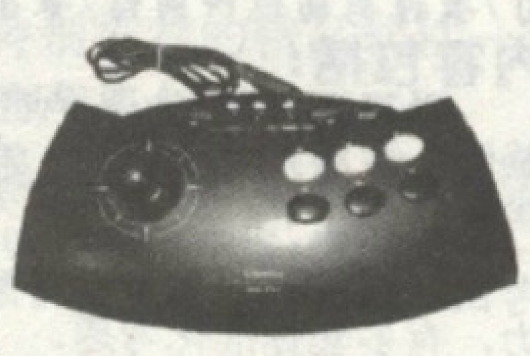
大环公司将为您提供台湾Genius、台湾奎聚、MB系列、CMK系列等几十种名牌产品，本期将为您介绍国内名品——MB系列摇杆：

MB—621：掌上型八方位控制，小巧、灵活。真火力六键、快速自动连发可变速功能。六个高灵敏度微动控制开关，适用于各种街霸、打斗、冒险游戏。

零售价：110元



MB—721：台式八方位操纵杆，仿真街机，真火力六键。六个独立快速、自动控制开关，十个高灵敏度微动开关，性能可靠。四个吸盘可将底座固定于桌面，适用于各种街霸、打斗、飞行、冒险游戏。**零售价：170元**



MB—623：数位转换类比技术，掌上型八方位控制八个可调控的按钮，独特的Turbo键设计可分别控制每个键的速度，流线型人体工学设计，使玩者轻松掌握。

零售价：98元



MB—821：采用人体工学设计，自动回中较准模式，回火力键，全方位视野切换功能，四个吸盘可将底座固定于桌面。

零售价：110元

大环公司还经营鼠标、音箱、扫描仪、显示器、键盘、机箱、主板等一系列名优产品。我公司还将继续为客户提供物超所值的产品，为客户提供专业的售前及售后服务！

下期我们将为您介绍台湾名品——Genius系列游戏杆。

资料提供：北京大环公司

地址：北京海淀中关村南路4号华中大厦811、812室　电话：(010) 62610029、62520135

以上产品在大众（晶合）软件销售连锁组织有售并可在大众软件邮购中心邮购，诚征全国代理。

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱 (100051)　收款人：大众软件邮购中心　查询电话：(010)67024050

北京大众软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
地址：崇文门西大街6号楼
电话：65266244转61

北京大众软件一分店
地址：中关村现代电子市场二层
电话：62630299

北京大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街丙103号
电话：66018119

北京大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路20号
电话：68159093

北京大众软件和平里分店
地址：东城区和平里中街12号
电话：84210214

北京大众软件大兴分店
地址：北京大兴兴丰大街62号
电话：69202500

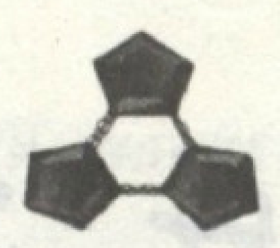
北京大众软件光明楼分店
地址：崇文区龙潭北里3条2号
电话：67124967

在北京地区诚征合作伙伴，欢迎加盟大众软件销售连锁组织。
联系电话：65232585转64　联系人：苏立新

- 苏州沧浪大众软件分部：7246529
- 广州天高大众软件分部：83795037
- 新疆华顺大众软件分部：2849854
- 常州大众软件分部：6686789
- 南京新高大众软件分部：3371783
- 郑州杜征大众软件分部：3854749
- 哈尔滨希望大众软件分部：2510446
- 大连威腾大众软件分店：4708960-288
- 武汉精恒大众软件分部：87654137
- 长沙科海大众软件分部：2235356
- 荆州大众软件分部：8113452
- 乐清银河大众软件分部：2550500
- 大连维尔大众软件分部：3630831
- 贵阳兄弟电脑：5894210
- 曲靖大众软件分部：3137821
- 惠州大众软件分部：2217483
- 上海伟丰大众软件分部：62104588
- 天津展望大众软件分部：27830166
- 杭州南北大众软件分部：8079924
- 周口大众软件专卖店：8238503
- 邯郸大众软件分部：3080003
- 临沂大众软件分部：8100118
- 锦州大众软件分部：3131788
- 湛江大众软件分部：3205630

全国各地大众（晶合）

销售连锁组织



大宇晶合 **大富翁活动公布榜之一**

首批"中国大富翁"获奖者

北京	刘庠	南京	张文秀
甘肃	曲元哲	北京	何维
山东	董文洋	西藏	黄秋石
四川	邓倩	广西	梁挺
山东	张博	北京	唐婷

中国大富翁之家

北京 乔军 陶爱凤 乔繁盛 乔媛 郜素琴 李卫东 杨育红

请读者朋友密切注意下期《大众软件》彩页和您的信箱！也许您或您的朋友就是新一代"中国大富翁"！

《大富翁4》有奖销售活动组



首批"中国大富翁"诞生了!

好羡慕他们!

大宇资讯股份有限公司
北京晶合顺达计算机公司
地址:北京和平门邮局3056信箱
邮编:100051 电话:(010) 65266244

启示

郑州众诚科技实业有限公司已不再是《大众软件》读者服务部郑州分部。

请读者朋友们注意，若订阅《大众软件》期刊、光盘可与大众软件邮购中心直接联系，电话:(010) 67024050。

新建分部

大众软件齐齐哈尔分部

齐齐哈尔光大电脑器材商店

地址:齐齐哈尔市龙华路邮电住宅1号楼106室

电话:2404644 联系人:马殿光

★欢迎没有设立大众软件分部的城市加盟我们的组织!★

大众(晶合)软件销售连锁组织 联系电话:(010)65232585转63或64 E-mail:popread@cenpok.net

- 长春安航大众软件分部:5656612
- 哈尔滨北方大众软件分部:6259031
- 开封先达大众软件分部:5958268
- 合肥华昌大众软件分部:2826110
- 大同中利雅大众软件分部:2044320
- 太原和生大众软件分部:7234490
- 昆明棒子大众软件分部:5176880
- 青岛海汇大众软件分部:3621379
- 深圳中赫大众软件分部:3269018
- 廊坊万天大众软件分部:2115240
- 宁波海曙大众软件分部:7248229
- 西安恒信大众软件分部:2246679
- 南宁奥讯大众软件分部:2621521
- 厦门南瓜大众软件分部:2096439
- 西宁育人大众软件分部:6114341
- 淄博齐鲁石化大众软件分部:7536309
- 兰州龙安大众软件分部:8811591

软件分部联系电话

乐之声电话游戏专栏



一、笑傲江湖游戏简介:

本游戏目前共有十七大门派,分别是少林、武当、魔教、血河派……你在每次开始新游戏的时候可以任意选择其中一个加入。想成为正派弟子,还是邪派高手就全凭自己的"一念之差"了。当然,你所扮演的侠客还有男女之分,男扮女装或是女扮男装——无所谓! 只要你愿意,十七个门派男女总共34个身份都可以是你一个人,怎么样,很过瘾吧? 不过,笔者建议当个"邪派女弟子"还是很酷的哟。(我要当魔教东方不败! ! ! 咦? 声音怎么变了?)

在选择好一个门派后,你会得到本门一件最低级的武器,大体也就是哨棒、丁字拐、青钢剑之类的东东 一个最低的江湖辈份 一个最最低的门派称号 一个最最最低的江湖排名 以及令人感到极其愤慨的100内力。(讨厌,怎么跟所有RPG游戏一样!)而一般的高手平平常常也就是个50-80万内力而已。

这时,你才算是真正地踏入了江湖。"我怎么积攒内力? 我怎么更换武器? 我怎么提升自己的身份? 我如何结交其他侠客? 我怎么活? ! "哎,困扰着所有"普通型玩家"的问题马上就涌现在一堆人的面前。责无旁贷,笔者自会一一道来。

想要又积攒内力又不被其他阴险小人发现,easy! 你只要在内力小于25000 的时候,进入"归隐山林"选项,就可以一边悠闲地回答着有关武林问题,一边享受每答对1道题得500内力的快感。但要牢记,千万不要在内力大于25000的时候进入"归隐山林",这真不是开玩笑的! 接下去,你就要在"安心修养"选项中积攒更多的内力了。在这里,你修养的方式可以是听歌、听相声、听"乐之声"独家电话版权的120集情景喜剧《我爱我家》、听武林关系大全、听天下兵器谱、与其他也在修养的侠客两两交谈、也可以是与众多侠客一起召开几乎是每半个小时一次的江湖会议。(有没有搞——错! 半个小时一次,江湖怎么会乱成这个样子?) 在这些地方,你的内力会以300/每分钟、360/每分钟、甚至是420/每分钟的速度飚升。怎么样,爽呆了吧! 但天下没有白占的便宜,在"安心修养"里积攒内力虽然很爽,但却会时常遭受到其他侠客的偷袭。(在别人练功的时候暗中偷袭,这是一个真正的侠客吗? sorry,笔者也无法回答这个深奥的问题。)好了,关于其他关心的话题我们下次再聊,到这里,就到这里吧! (未完待续)

二、玩家精彩留言

1、"《沁园春·咏秋》'秋高气爽,群雄聚会,江湖笑傲。叹浪迹江湖,人才济济,刀光剑影,落叶飘飘,归隐山林,安心休养,欲与英雄试比高。至晚上听武林大会,分外热闹,江湖如此多娇,引无数英雄竞折腰。昔爱风、小郝不输文采,辛雨、火柴仅逊风骚。一代大虾老魔文盲,更好弯弓射大雕。未见老,只因忘忧愁,欢乐今宵。'"——北京玩家"大老千"

点评 诗中引用人物全是北京地区玩家的高姓大名,足见侠客"大老千"的文学功底。可惜未能脱离另一首全国闻名的《沁园春·雪》的影响,望今后能够"更上一层楼"。

2、"这个游戏我已经玩了三个月了,总结出以下几条经验和众多新玩家说一说 一,这个游戏并不是说你一进来就能成为多么厉害的杀手,你需要自己培养自己 二,这里面有很多秘技,是我们自己琢磨出来的,这些需要付出时间的代价 其三,这个游戏需要耐心。因为它表面上看起来挺简单的,其实不然。我想这也许就是这个游戏之所以吸引人的地方,这也是对自己的性格,品味的一种磨练,一种升华。"——北京玩家"小郝"

点评 不愧为北京武林的江湖二老之一。简单明了地道出"笑傲江湖"游戏的一些主要特征。对新玩家极具参考性。希望今后不要辜负北京众玩家的抬爱。

3、"以下是北京"武林盟主"一号令,各大掌门和门下弟子于17日起,每人需攒三个魔教一级,用来对敲.因现在上海那边,武林盟主已经达到800点了,是两个独孤求败的级别。我希望咱们北京人团结齐心一点,对抗外来势力,所以只能使用强制手段了。如果从今天开始,没有攒三个进度以上的人,进来就攒自己内力的,格杀勿论。"——北京玩家"辛雨"

点评: 霸气十足。具有一定的号召力。但不一定受到所有玩家的肯定。

4、"大家好,我是235号魔教的,我叫007,我郑重宣布改名叫拚命三郎,这是针对江湖中那个大魔头改的。 我知道我没你厉害,不过我宁为玉碎,不为瓦全,只要让我碰到你,我就打."——北京玩家"拼命三郎"。

点评 活脱脱的一个江湖好汉的形象,个人魅力十足。

5、"大家好,我是魔教盈盈,我现在是二级侠客,刚才和一个大内锦衣卫交了手,内力全失。魔教虽然不是名门正派,但我在江湖中行走有两条原则,一是人不犯我,我不犯人 二是我最恨那些为害江湖的人,这次虽然内力尽失,但我认为还是值得的,我希望能获得同门人的鼓励和支持,希望大家能给我飞鸽传书."——北京玩家"盈盈"

点评 盈盈侠女,英姿飒爽展现江湖。为所有女侠客的进入,树立了一定的榜样。

三、每月江湖动态

11月的江湖可以说是个多事之深秋。全国"笑傲江湖"热线010-26270001和上海"笑傲江湖"热线52882200才刚刚开始一个月,就各有1000多名侠客登记注册。其声势之浩大,大大出乎我们的预料。乐之声工作小组的各位编辑都已经被玩家的热情电话淹没掉了——开个玩笑! 以下就让我们来看一看这两个武林的11月动态

上海热线

在月初的时候,由于玩家较少,所以都是各自积攒内力,然后

相互攻击，很少到江湖会议室中坐下来一起聊一聊天。（一定不要带儿话音，阿拉是上海人！）接近11月中旬时，玩家逐渐增多，江湖会议室的作用也开始发挥出来。大家在一起交流游戏心得，切磋武艺，真是一派热闹非凡的景象。

同时，原魔教的沙米西还要开创一个崭新的门派——妖魔会。他的招收条件是1、必须是邪道中人，而且与正道人士有血海深仇；2、有志于雄霸天下，成也风云，败也风云者；3、无自恋自虐倾向，精神无异常者；4、每天上网至少3个小时。怎么样，有够酷的吧！自该留言公布以来，每天表示要参加的人络绎不绝。（哎，难道现实生活中的正人君子内心都有邪恶的一面吗？）

就在上海地区第一次正邪两派的华山论剑就要爆发之时，一个更大消息传到上海江湖：北京玩家11月20日将大批进入上海！这次我们上海的玩家没有采取“攘外必先安内”的策略，而是精诚合作，暂停妖魔会的发展，一致对外（北京玩家）。尽管这一消息后来被证实是谣传，但由此可以看出上海玩家的整体素质。

在接下去争夺掌门人和武林盟主的战斗中，又发生了一起“110”事件。“110”原本是一个侠客编号，后来他又联合350号和273号侠客组成了“110战队”，专门围剿侠客等级五级以上、内力20万以上的“大户”。其手段之狠，心肠之硬，实属罕见。众多玩家敢怒而不敢言，几乎失去了玩这个游戏的兴趣。不过“110战队”说的话也有道理，这个游戏的特色就是打斗。（稍微片面了一些）还好，人善人欺天不欺，人恶人怕天不怕。“110”号侠客在一次系统故障中，没能及时脱身，被众位压抑以久的玩家一顿胖揍，后果大家猜也猜到了。从此，上海武林又恢复了暂时的和平。（最新消息，110号侠客大难不死，已经再次现身江湖！！）

上海有位854号侠客还特地给我们的江湖会议室提了幅对联想作为招牌

上联：有啥说啥，人生难得坦率几次；

下联：能吹就吹，大家不要白忙一场。

横批：和平，理解万岁！

上海“笑傲江湖”热线游戏巫师——笑笑。

全国热线

今天的整个江湖已非往日能比，为了争夺这个武林盟主的位子，撕杀的实为惨烈。自上海传来一位侠客竟在几日内声望爆涨八百多点之后，为了武林盟主的位子，江湖之中已经见不到昔日的风平浪静，走到哪里都是磨刀霍霍，杀声连天。在会议室里，你总能听到大家在商量如何能夺得武林盟主，怎样对付进入北京武林的上海侠客。为了这件事情，大家都再三出谋划策，以尽自己的一份力量。可是群龙无首也不行呀！大家便推荐小郝和文宣作为江湖正邪二老来主持这个混乱的局面。于是，江湖中几个邪教的不幸也随之而来。二老为保北京武林中实力最为雄厚的辛雨能做武林盟主，指定灰衣人、掌柜的两位侠客以护法的身份为辛雨的前进铲平道路，从此开始了对几个邪教的血腥屠杀，状况空前惨烈。这些无辜的邪教弟子之中，还有不少是被本派掌门人逼入邪教的正派弟子。这种状况马上引起了其他一些正义侠士的不满、反抗。11月下旬，本月最大的一次江湖火并终于爆发了，几乎有上千万的内力都在这场火并中消耗一空。但最终的结果……哎，武林盟主虽然是我们全国热线的玩家，但这种方式是否正确呢？我也一时说不清了。我个人倒是希望下月的武林盟主是个上海热线的玩家。

由于宣传的原因，本月全国热线中还是以北京玩家为主，象文宣，小郝，辛雨，黑客，判官，灰衣人，大老千，掌柜的等人已在本月确立的自己的江湖地位。希望外地的玩家们能够早日进入江湖。

最让我们感到欣喜的是，一向血腥的江湖如今也增加了不少俏丽的颜色：说话直爽的娇娇，讨人喜欢的小猫，调皮的苗苗，吉祥漂亮一闪而过的流星等等，还有许多等待你发现的新星那！不过，这几个俏皮的姑娘可是和平主义者，她们的双手是干净的，没有血污，不想与她们聊聊吗？快进来吧！其实，现今江湖中的是是非非也不是三言两语能够讲完的，欲知详情，请打电话了解一下吧！不过，这位江湖侠客黑客的一段即兴诗倒是不错的结束语，江湖近况由此也可略见一斑吧！

“多少岁月已苍桑，回首望，尽凄凉，持剑山岗抬头望上苍。
写我黑客与文宣，侠客行，好文章，北京众侠呈辉煌
好判官，射天狼，多少侠客剑下亡
掌柜的，名虽囊（窝囊），放眼江湖也称王
大老千，好智囊，场场胜仗他帮忙。
灭上海，平南方，北京武林独称王，上海不服能怎样！
血滴子前谁称狂？协盟主，邀灰狼，纵横江湖就这么狂。

大内总管黑客拜上。

四、天下英雄榜

天下英雄榜评比的机制

1、入围的侠客必须是门派的掌门人。

2、评选出的结果分别是十七大门派的总掌门人以及武林盟主。

3、评选的结果是对上个月江湖情况的总结。

★以上内容详见乐之声主页。

江湖声望	门派	侠客编号	所属热线
500	少林	39	全国热线
101	武当	361	上海热线
45	丐帮	674	全国热线
90	四川唐门	633	上海热线
180	五岳剑派	110	上海热线
13	魔教	472	全国热线
120	天山派	1174	上海热线
125	东瀛派	318	全国热线
70	大内锦衣卫	64	全国热线

江湖声望	门派	侠客编号	所属热线
5	五毒教	366	全国热线
12	青衣楼	756	上海热线
6	红衣喇嘛教	926	上海热线
	名捕门		（无）
7	权力帮	548	上海热线
90	古墓派	44	全国热线
11	血河派	1171	上海热线
300	昆仑派	354	全国热线
500	武林盟主（少林派）	39	全国热线

1998年12月天下英雄榜

五、乐之声电话游戏热线号码：

北京（以及其他尚未开通热线的城市）：

010-26270000----“大众软件”全国热线。

010-26270001——“笑傲江湖”全国热线。（正式版）

010-26270002——“笑傲江湖”新手试玩版

010-26270003——天下英雄榜。

010-26270005——“乐之声”玩家俱乐部专线。

010-26270008——“乐之声”多人聊天大本营。

上海：52882200——“笑傲江湖”上海热线。（正式版）

52882202——“笑傲江湖”新手试玩版。

52882208——“乐之声”多人聊天大本营。

52882205----“乐之声”玩家俱乐部专线。

石家庄：160-1212。

贵阳：98679888或9500179888。

乐之声电话游戏咨询热线：010-64971912，64971913

网址：http://www.bigfoot.com/~happyphone

E-mail：happyphone@bigfoot.com





《中华经典98》-企鹅套装

软件名称	厂家	内容简介
随心所欲说英语	金洪恩	语音识别类学英语
即时汉化专家98增强版	南京月亮	汉化翻译、字典
读者200期典藏版	万众合力	多媒体电子图书
铁甲风暴98新版	目标	即时战略游戏
98王码	王码	汉字输入软件
瑞星杀毒9.0	瑞星	可升级杀毒
万事无忧98新版	金洪恩	电脑软、硬件学习
阶梯百宝箱	阶梯	百科知识全书
世界足球98	育碧	运动类游戏
家庭保健医生2.0	益生	医疗百科知识
超级解霸3.50EM版	豪杰	播放VCD等
智慧方案	腾图	8个益智小游戏
Windows98快速入门	前途	Windows98入门
多媒体家庭课堂优惠卡	翰林汇	多媒体课堂教学

全套产品说明

《中华经典98》-企鹅套装市场总价值超过两千元，均为完整正式版产品，不拆卖。全套包装包括：正版软件产品13个，优惠卡1张，光盘10张，加密磁盘2张，200余页的阅读手册1本，使用说明手册1本。

系统需求：586微机，16兆内存，50兆以上硬盘空间，Win95/98系统。

全套仅售396元

惊喜！

全国著名十三大连锁组织：万众合力（62628618）、连邦软件（62510132）、赛乐氏（62241373）、中青旅创先（62617707）、正普（62621347）、百年树人（62616742）、里仁（62615307）、大恒（62525785）、育碟苑（62510199）、圣比尔（62552749）、大众软件（65266244）、兴四方（62631228）、兴宏达（62510601）全面联合销售，

北京企鹅软件有限责任公司制作，电话：62528762，传真：62614331

北京万众合力总承销，电话：010-62510135，传真：62510133

国家INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目

播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫 播出时间：每周日8:00—9:00

《全国函授班》招生（总第22期）

网络操作员班（班级编号N01）

☆**特点**：本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网，无需支付网费和话费就可获得和真入网相同的学习效果。

☆**教材内容**：①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）3套6张。

☆**收费标准**：个人学员 280元/人；单位学员 340元/人

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆**特点**：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆**教材内容**：①书面教材 四册；②配套软件（磁盘）一套8张。

☆**收费标准**：个人学员 300元/人；单位学员 360元/人

以上两班特点

★由**国家考试出题专家**主持教学、答疑；

★提供国家考试试题题库（8大类140组1000题）；

★用《全真模拟考试环境》对国考试题进行针对性强化训练；

★结业采用开卷测试，合格者颁发**《天津大学结业证书》**和**美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》**，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

★学员不限年龄、职业、学历，初学者可**逐级学习**，网络高手可**跳级报名**。两班同时学习由浅入深，效果更好。

★弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业。

★未通过结业考试者，**免费**参加下一次考试，直到通过。

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的**《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试**，《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，是目前我国INTERNET方面唯一国家级证书。该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜另见通知。

☆报名时间：即日起至99年2月15日止，本期学习时间：三个月

☆汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂 收 邮编：300020

面向全国新闻媒体 寻求函授合作伙伴

以下媒体开辟专栏节目《国家级INTERNET证书培训考试指南》

中央人民广播台 汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组 赵书芝收 邮编：100031

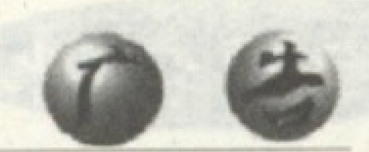
天津台 青海台 辽宁台 张家口台 乌鲁木齐经济台 河南经济台 保定台 吉林台 云南台等

诚征全国面授考试站

目前已在全国设立面授考试站200多家，为方便考生就近报考国家级考试，现继续诚征面授考试站。全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办面授考试站。

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津市南开区鞍山西道风荷园18号宝琪大厦一楼甲1号
报名电话：（022）27414165、27486298　邮　编：300193
合作咨询电话：（022）27373616　联系人：冯玉文
传真：（022）27414165
E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn　网址：http://www.21fox.com



广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色 ____黑白 ____刊花设计广告中看到

____公司（厂家）____________产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名： 年龄：

职务： 电话：

工作单位：

通信地址： 邮编：

填好后，请贴在信封背面，背面有效。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	选票规则
性别	游戏龄	2.	★请您将最喜爱的游戏放在首位；
		3.	★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
榜评：☐有 ☐无		4.	★所选游戏不可超过5款，可少选； ★所选游戏若为英文版，请注明英文；
邮编：		5.	★填好后，贴在信封背面，复制有效。
地址：			晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

诚征各地
经销商

INCOMING

选择杀或者被杀，或者享受 追杀

★结合陆海空的超猛射击动作游戏
★任务多达 65 个，战场更是横跨六个不同的世界
★完全支持回馈摇杆
★最眩最棒的光线效果
★立体环绕音效与优美的背景音乐
★支持各种的连线模式

请帮我们取个中文名字

一等奖：一名 Voodoo II 显示卡一块
二等奖：三名 I740 芯片显示卡一块
三等奖：五名 AGP 显示卡一块

参加方式：请将推荐的中文名字连同姓名、性别、年龄
E-mail 至：acertwp@public.east.cn.net
Fax 至：(010) 62189404-20　电话：62173322-251
信件寄至：北京海淀区大慧寺路 8 号泰诚商务会馆 115 室
邮　　编：100081

本游戏必须搭配
3D 加速卡

Demo 版将随各
种光盘杂志赠送









每周五晚 21:30-22:00 第三波与您相约 1026 千赫"动心游戏"





摩纳哥大奖赛

——1997年一级方程式大赛续篇

- 世界上只有不到三十人有资格驾驶方程式赛车，你行吗？
- 模拟世界上速度最快、耗资最大、技术要求最高的职业赛车比赛。
- 以96年赛季遍布全球的17条赛道，22名职业车手为蓝本。
- 体验超高仿真性，经历方程式比赛特有的超强速度感。
- 画面的真实性与美观性兼收并蓄，白云飘飘、雾气沙沙，跑道上深浅不一的胎痕，适应不同天气、赛道的赛车调试，一旦上手便有身临其境之感。

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号18楼
电话：(02 8989-2 232
邮编：
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

Ubi Soft



微星 Voodoo 女妖 3D 加速卡
带您进入神奇魔幻的世界
MS-4427
■ 3Dfx Voodoo Banshee AGP 卡
■ 128 位总线
■ 16MB SDRAM/SGRAM
■ 集成 2D/3D 图形加速芯片，非子卡，无需另加 2D 显卡
■ 3D 部分采用于 Voodoo2 相同的贴图引擎
■ Voodoo2 的速度与画质
■ 250MHz RAMDAC
MSI
微星科技股份有限公司
技术服务热线：
海 TEL:021-63518210
北京 TEL:010-62571279
圳 TEL:0755-3779519
成都 TEL:028-5217275



12月20日大陆
台湾同时上市
在樱花飞舞的春天，我与她们相遇…
将她送上亮丽的舞台吧
明星之梦
七年战争
可切换640X480、800X600、1024X768三种模式
支援INTERNET、TCP/IP、IPX、MODEM、SERIAL PORT
网络多人连线对战功能
数十种建筑物及兵种可供选择使用
真实的白天、夜晚，多变的晴空、雷雨气象
宏广多媒体
富峰群资讯
北京绿橄榄文化发展有限公司 总代理
北京圣比尔科贸有限公司 总经销
诚征各地经销商 电话：(010) 62527962/63/64/65 62552749 62640225


TOP TEN
98'12
1. 星际争霸
2. 仙剑奇侠传
3. 盟军敢死队
4. 风云
5. 暗黑破坏神
6. 足球98
7. 大富翁Ⅳ
8. 世界杯98
9. 沙丘2000
10. 铁甲风暴
Retaliation
Press Escape to skip
$9865721
$9865721
$9865721
T Sheringham
联合实验室

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：18-107

零售价：5.00元